BATTLE CHASERS
BACK IN THE GAME

AFTERSHOCK COMICS
NOUVEAU LABEL, VALEURS SÛRES

WANDA & PIETRO
LE JEU DES 7 FAMILLES

PREVIEW WYTCHES
PAR SNYDER & JOCK

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

JESSICA JONES
HAS BEEN
SUPERSTAR

DARK KNIGHT III
L'ART (DÉLICAT)
DE LA PROVOC'

MARVEL FACE À MARVEL
COMICS/CINÉ,
LE SCHISME ?

SOURIEZ VOUS ÊTES FLASHÉS !

LE COEUR DE LA STRATÉGIE DE DC COMICS EN BD COMME À L'ÉCRAN, C'EST LUI

MAGNETO
JOHN OSTRANDER
STÉPHANIE HANS
DERF BACKDERF
GARTH ENNIS
AL EWING

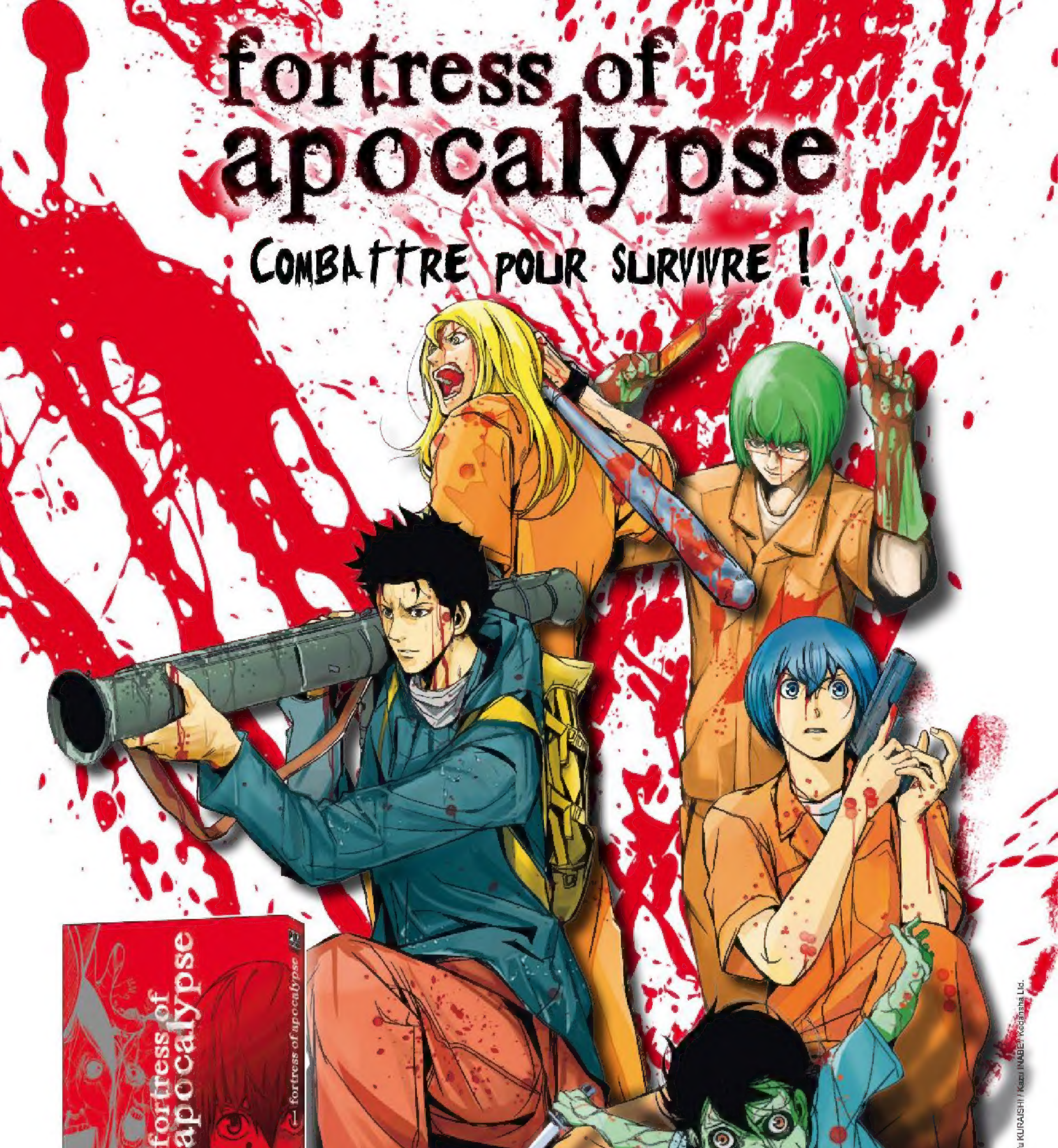
WWW.COMICBOX.COM

L 11565 - 97 - F: 6,90 € - RD

Dom: 7,8 € - BEL/LUX: 7,50 € - CH: 12 FS - CAN: 11,99 $ CAN
CAL/S: 1000 xpf - POL/S: 1100 xpf - MAR: 80 Dh

fortress of apocalypse

COMBATTRE POUR SURVIVRE !



Lire un extrait sur
www.pika.fr/Apocalypse01

Volumes 1 & 2
Octobre 2015

APOCALYPSE NO TORIDE © Yu KURAISHI / Kazu INABE / Kodansha Ltd.

MAD MOVIES J-ONE GAME ONE

pika.fr

ÉDITO

LE CRÉPUSCULE DES STRATÉGIES

C'est une époque bien curieuse (et donc, forcément, intéressante) que l'industrie des comics est en train de traverser. Vous avez d'un côté Marvel, qui certains mois représente pratiquement la moitié des ventes aux USA. Marvel qui a échappé au dépôt de bilan il y a déjà de nombreuses années en repensant sa place dans l'industrie des films, en lançant une filiale tournée vers le cinéma., mais qui, surprise, claque maintenant la porte (on vous en dit plus dans les pages qui suivent). Deuxième dans l'ordre des ventes, vous avez un DC Comics qui a été repris en main après que Warner se soit offusqué de la domination de Marvel/Disney. Soit deux philosophies totalement différentes. Chez le premier, le cinéma a été vécu comme une extension de la branche comics, chez l'autre, c'est le cinéma qui a décidé de réveiller les choses. Mais avec là aussi des surprises. DC Comics a modernisé ses personnages en prévision du grand écran. Au final, c'est la télévision qui casse la baraque avec des versions de héros de plus en plus proches... de leurs versions classiques, au nez et à la barbe des comics ! Là-dedans, les enjeux sont énormes.
Entre les films, les séries TV et les BD, finalement, on ne parle plus guère que de personnages, tandis qu'une véritable fuite des cerveaux s'organise. Là non plus, ce n'est plus une nouveauté : de plus en plus de scénaristes ou de dessinateurs tentent la transition vers des titres dont les droits leur appartiennent. Problème ? Image ne peut accueillir tous les auteurs en mal de publication et fait donc la fine bouche. D'autant qu'une grosse part de l'argent va dans les poches des auteurs existants, la structure n'a donc pas spécialement les moyens de recruter des postes en plus. En clair ? Les places disponibles pour caser une série se font de plus en plus chères. Le label, faute de place, sélectionne des scénaristes de plus en plus "bankables". L'Eldorado des auteurs se retrouve un peu dans la position de ces campus dont les résultats sont excellents... puisqu'ils ne sélectionnent que les élèves aux meilleures notes. Et de plus, Millar et les autres ne sont pas là pour un simple petit tour avant de partir. Ils multiplient les projets, occupent la place.
Oh, Image n'est pas la seule alternative. Il y a IDW, Dark Horse, Boom... Mais là aussi, les tuyaux sont en train de se boucher. Il y a bien la voie du tout numérique... Comixology s'était fait fort, en 2013, d'accepter directement les creator-owned sans passer par la case papier. Mais combien de créateurs ont réellement percé par ce biais ? D'où un sentiment global de frustration. D'une part parce qu'il a rarement été aussi dur de débuter dans ce milieu. Les éditeurs n'acceptent plus les pitchs. Il faut être "introduit", coopté...
À la limite, si vous êtes l'assistant d'un auteur déjà dans la place... Pour ceux déjà à l'intérieur du système, la pression n'a cependant rien d'enviable. Ils ne peuvent guère espérer s'échapper vers les indés, parce qu'ils ne sont pas prêts ou que la place est déjà prise. C'est une époque bien curieuse, mais elle ne peut pas durer. Elle est forcément transitoire. Quelque chose va casser. La bulle du cinéma ? Celle du creator-owned ? Un éditeur de moindre importance ? Un distributeur ? Tout est possible. Nous verrons ce que la réalité réserve aux comics à l'horizon de 2016.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

PS : retrouvez-nous le mois prochain pour un *Comic Box Hors-Série* consacré à la science-fiction. Ce qui fait qu'entre le numéro #97 que vous tenez, le hors-série de novembre et le #98 de décembre, c'est comme si *Comic Box* devenait mensuel jusqu'à la fin de l'année !

9 791093 038223

MASTHEAD

PUBLISHER
COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication : Benoît Maurer
Directeur des rédactions culturelles : Stéphane Beaujean

ÉDITORIAL
Rédacteur en chef : Xavier Fournier - *xfournier@comicbox.com*
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun - *lisebenkemoun@comicbox.com*

Rédacteurs : Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Marilys Vallet, Romain Nigita, Izod.
Secrétariat de rédaction : Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAD : Izod, Pyro
Couverture : Francis Manapul

Remerciements : Fanny Blanchard, Clark Bull, Sophie Cony, Serge Ewenczyk, Jean-Michel Ferragatti, Quentin Gratpanche, François Hercouet, Olivier Jalabert, Laurent Lernier, Matteo Losso, Thierry Mornet, Adam Philips, Louise Rossignol, Soiène Ubino.

Impression : Leonce Deprez. Imprimé en France.
Distribution : MLP

Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 0531473580
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité : Stéphane Constantini/ALC Média - *stephane@2B2M.fr*
0950463373

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2015 DC. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

TENDANCES

06
FLASH, LE COEUR DE DC TV
Le rapide en rouge est une réussite à la TV mais force les comics à revoir la copie.

08
FLASH : COUP DE ZOOM
Le Néga-Flash est l'ennemi majeur de Barry Allen. Mais ses débuts furent laborieux.

12
BATTLE CHASERS
Joe Madureira lui-même nous explique comment son bébé est en train de renaître !

14
AFTERSHOCK
Le petit label qui monte ? Mike Marts et Garth Ennis répondent à nos questions.

16
JESSICA JONES
Retour sur la carrière de l'héroïne brisée de Brian M. Bendis et Michael Gaydos.

22
TANYA TATE
Une star du porno fan d'Emma Frost et de cosplays. Un point de vue atypique.

24
EN DIRECT DE NEW YORK
La New York Comic Con vient de s'achever. Petit tour d'ambiance...

26
MARVEL VS MARVEL
Règlement de comptes entre la branche comics de Marvel et le ciné.

30
CULT CORNER
Batman enfile son armure, tandis que les Maximoff sont aussi dans cette rubrique.

32
MATCH 2 BOX
Comme toujours un aperçu de vos lettres ou e-mails et nos réponses. ÉCRIVEZ !

34
NEW YORK 1997
Le retour de Snake, héros futuriste mucho macho des années 1980...

35
ALCOOLIQUE
Itinéraire d'un romancier dont la vie est rythmée par les cuites.

DÉCRYPTAGES

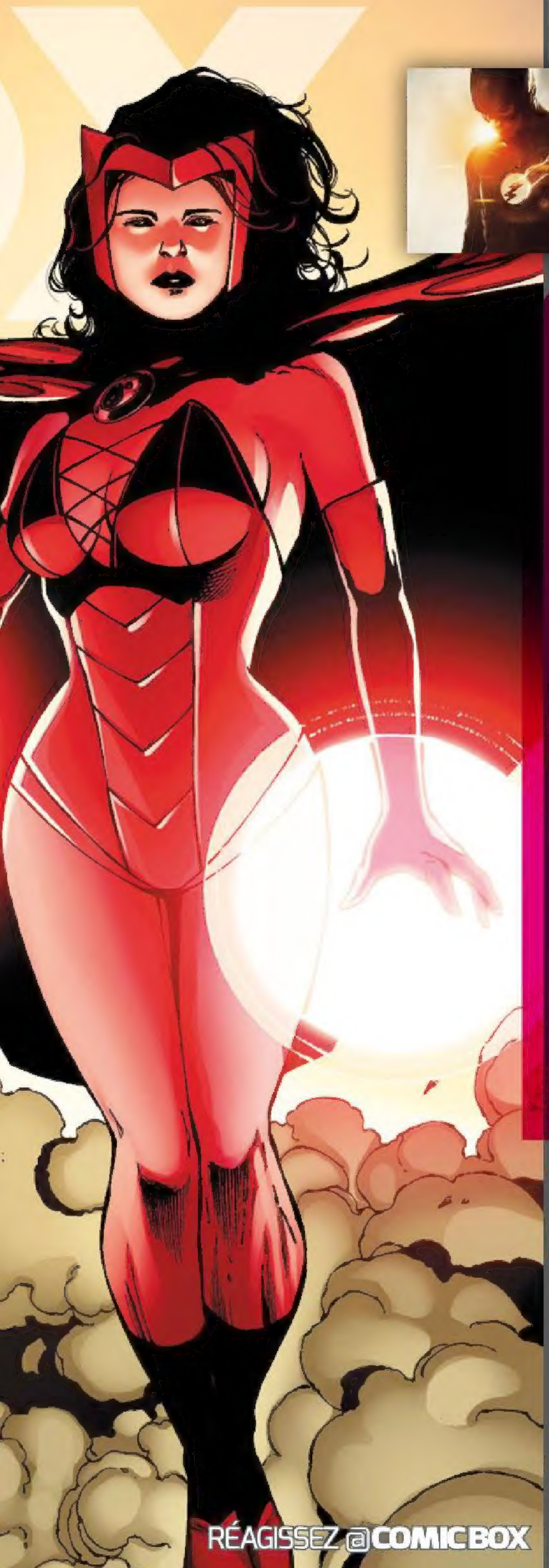
74
IMAGINARIUM
Dessinateur de haute précision, l'Anglais Brian Bolland est notre sujet du mois.

78
SMART GUIDE
Des festivals comme s'il en pleuvait, du Photonik inédit, un tour d'horizon du bimestre.

84
WHO IS
Bruno Premiani ? Un nom de poète pour le co-créateur de la Doom Patrol.

98
DR PSYCHO
Méfiez-vous de Jean qui rit, appréciez Jean qui pleure. C'est logique, non ?

© MARVEL



COMICS UNLIMITED

36
MAGNÉTO
John Ostrander a façonné le Suicide Squad, Oracle... et regorge de projets...

42
SORCIÈRE ROUGE & QUICKSILVER
Des origines familiales à revoir encore une fois pour ces désormais ex-mutants.

46
MAGNÉTO
Scénariste des *Mighty Avengers*, Al Ewing réinvente les Ultimates.

50
TREES
Warren Ellis et Jason Howard inventent un futur pollué par les aliens.

52
3 DARK KNIGHTS SINON RIEN
À l'aube du 3e acte, une vue d'ensemble sur le monde du *Dark Knight* de Miller.

58
VAMPIRELLA
Suceuse de sang trop allumeuse ou délicieux personnage vintage ?

60
MAGNÉTO
Stéphanie Hans fait des merveilles sur la série de la coriace Angela.

64
DAY MEN
Après Vampi, d'autres buveurs de sangs donnent dans le crime organisé...

68
GOLGOTH, DERNIER EMPEREUR
Le retour du tyran de Mark Waid et Barry Kitson et d'une série avant-gardiste.

70
MAGNÉTO
Derf Backderf dessine des romans graphiques réalistes mais assez barrés. Rencontre.

FUTUR PROCHE

88
QUICKIES
Avatar (James Cameron) arrive en comics mais Marvel ou DC ne sont pas en reste...

92
PREVIEW
Scott Snyder et Jock vous donnent un conseil : n'allez pas dans les bois ! Brr...

RÉAGISSEZ @COMICBOX

EN CE MOIS D'OCTOBRE, LA DIFFUSION DE LA SAISON 2 DE LA SÉRIE TV *FLASH* VIENT DE COMMENCER AUX USA, CONTINUANT UNE EXPOSITION SANS PRÉCÉDENT POUR LE "BOLIDE ROUGE" MAIS AUSSI POUR DE NOMBREUX CONCEPTS DE L'UNIVERS DC. SEUL PROBLÈME POUR L'ÉDITEUR ? LES PRODUCTIONS BERLANTI JOUENT UN TOUR PENDABLE AUX PUBLICATIONS ACTUELLES !

SOURIEZ VOUS ÊTES FLASHÉS !

THE FLASH

Ci-contre : Ce n'est pas n'importe quel Jay Garrick qui fait son apparition dans Flash mais bien celui d'avant (comprenez celui d'avant Flashpoint dans les comics). En bas : Red Tornado (sans doute échappé d'un tournage de Spectreman). Si le look semble à pleurer, on continue de faire référence à l'ancienne continuité.

En 2011, DC Comics a fait table rase de son passé pour mieux se mettre au diapason des films à venir et des jeux vidéo. Alors que Superman perdait son slip rouge pour mieux ressembler au costume du *Man of Steel* de Zack Snyder, tous les personnages de la firme étaient rajeunis dans la même optique, leur histoire pré-2011 passant essentiellement à la trappe. DC Comics ne croyait pas spécialement aux chances du projet de série TV *Arrow* (cf. *Comic Box #94*) et c'est dans cet espace que les équipes du producteur Greg Berlanti, travaillant de concert avec Geoff Johns (Creative Officer chez DC), ont lancé un archer vert qui, surprise, s'appuyait plus sur le *Green Arrow Year One* produit par Andy Diggle et Jock avant la barrière de 2011 (obligeant DC à repenser après coup le comic-book pour raccrocher les wagons). La série *Flash*, lancée l'an dernier, est le fruit de cette logique puisque dès le premier épisode, les spectateurs connaissant un peu les comics reconnaissaient des traits propres à *Flash : Rebirth*, mini-série dans laquelle Johns lui-même avait reformulé l'histoire familiale de Barry Allen dès... 2010. Et ce premier épisode s'achevait même sur la prévision qu'un jour on aurait droit à Crisis (événement lui aussi effacé des comics). Dire que la série TV est une décalcomanie de l'univers DC pré-2011 serait exagéré. Par exemple, tout le passé de la famille West, sa quasi-adoption de Barry alors qu'il était enfant, c'est de l'inédit. Mais pour ce qui est de faire allusion aux comics ? Berlanti and Cie puisent, pour ainsi dire, systématiquement dans le fond de DC prédatant 2011. De là à dire que la branche télévision de DC estime qu'il n'y a pas grand-chose d'adaptable dans l'univers moderne de DC... Le pas n'est tout à fait franchi mais les actes, eux, sont explicites. Au moment de réinventer le Néga-Flash, DC Comics prend la décision d'en faire Dan West, le frère d'Iris. Dans la série TV ? Rien à faire... Producteurs et auteurs décident, eux, d'utiliser une version composite d'Eobard Thawne et Hunter Zolomon (voir article dans les pages suivantes). Mis devant le fait accompli, les comics en seront quittes pour mettre Dan West sur une voie de garage et ramener à la va-vite (forcément !) une version d'Eobard Thawne. En 2011, DC Comics a rebooté Firestorm en le décrivant comme la seule fusion de deux jeunes étudiants, Ronnie Raymond et Jason Rusch, expurgeant de ses origines le savant Martin Stein. Que fait *Flash* ? Il utilise comme modèle la version originelle, c'est-à-dire une fusion de Ronnie Raymond et Martin Stein (Jason Rusch n'est mentionné que le temps d'une figuration). Tous les "emprunts" de la série TV Flash sont ainsi une négation de l'univers DC post-2011, jusqu'à l'épisode final qui fait allusion pêle-mêle à la version antérieure Jay Garrick (le Flash de Terre 2), en montrant la version classique de son casque (là aussi, rien à voir avec le nouveau Jay Garrick que publie DC depuis 2011). Au fin des épisodes de la saison 2, on égraine ainsi d'autres concepts qui n'existent pas dans le DC Comics contemporain, comme Atom-Smasher... Tout se passe comme si à travers ses séries TV (à l'exception de *Gotham*, où l'on annonce des allusions à "La Cour des Hiboux") Berlanti était engagé dans un bras de fer avec la branche comics, la forçant au fur et à mesure à réassumer dans ses comics des aspects disparus depuis 2011. Si le fan de BD regarde en général avec suspicion les adaptations TV ou ciné, force est de constater qu'aujourd'hui, l'univers télévisuel de DC ressemble plus à la version historique de l'éditeur et que le Flash du petit écran est la plaque tournante de ce procédé. Et ce n'est pas parti pour s'arrêter. *Arrow* a appris, au fil du temps, à mieux assumer cette dimension (la version du Suicide Squad qui y apparaît, avec le Bronze Tiger, doit elle aussi tout au comic-book... publié dans les années 1980/1990). *Legends of Tomorrow*, la minisérie télévisée qui sera diffusée à l'intersaison, réintroduira pêle-mêle Hawkman & Hawkgirl (séparés dans la BD depuis 2011) ou encore Rip Hunter le Maître du Temps, avec une histoire de voyage temporel qui promet bien d'autres retours. On remarque la même volonté "vintage" dans le premier épisode de *Supergirl* où le costume à jupe est une directe référence au costume des années 1960. La différence étant qu'il existe peu de runs classiques reconnus de *Supergirl* (à part la série écrite par Peter David, mais qui reposait surtout sur un concept trop différent). Ce qui explique peut-être qu'ayant moins de matériel comics à adapter, les auteurs sont plus maladroits sur cette série-là. Mais *Supergirl* poursuit le phénomène en annonçant un Red Tordano mâle (au look assez hideux, mais c'est une autre histoire), c'est-à-dire tournant le dos à la Red Tornado femelle que proposent actuellement les comics. Berlanti (qui affirme qu'il rêve de faire une série TV réunissant Booster Gold et Blue Beetle) ne semble pas parti pour changer son fusil d'épaule. Pour ceux qui trouvent qu'avec un reboot un peu trop extrême en 2011 DC Comics a balancé le bébé avec l'eau du bain, *Flash* et les autres séries TV dérivées de DC jouent un spectaculaire rôle de préservation de ces concepts que l'éditeur trouvait démodé. Reste que l'éditeur va sans doute attendre de voir la tournure que vont prendre les choses avec la nouvelle vague de films basés sur ses héros. Par exemple le comic-book *New Suicide Squad* ne s'est pas rangé au portrait qu'en donne *Arrow* mais préfère anticiper le line-up du film de 2016. En attendant, à travers les programmes télévisés, le grand public est en train d'assimiler les codes d'un DC que l'on croyait perdu de vue. Chez Warner/DC, la TV est plus fanboy que le pôle comics et est engagée dans un bras de fer avec ce dernier pour lui faire revoir sa copie. En attendant, les comic-books numériques consacrés à l'adaptation des séries TV (comme le *Flash saison 0* publié chez Urban) y gagnent en légitimité. Quel est le vrai Flash ? Celui qui fait officiellement partie de l'univers moderne des comics ou bien de ces adaptations numériques, qui continuent de jouer avec des éléments "interdits" ailleurs ? C'est aux fans de décider...

X.F.

THE FLASH

SOUREZ :

COUP DE ZOOM

ENNEMI JURÉ DE FLASH, VÉRITABLE REFLET MALÉFIQUE, LE PROFESSEUR ZOOM SEMBLE AUJOURD'HUI INCONTOURNABLE DANS LA MYTHOLOGIE DU BOLIDE ROUGE. MAIS IL N'EN FUT PAS TOUJOURS AINSI, DANS UNE CHRONOLOGIE QUI CULTIVE, EN PLUS, LES PARADOXES. TOUT SAVOIR SUR LE NÉGA-FLASH ? C'EST PAR ICI...

Vous connaissez ces articles de *Comic Box* sur des personnages où l'on vous explique que, depuis le début ils ont une importance et une originalité insoupçonnée dans la mythologie de leur adversaire ? Eh bien le Professeur Zoom, alias le Reverse-Flash (ou l'Anti-Flash, le Néga-Flash ou le "Négatif de Flash" selon les traductions) n'est pas de ceux-là. Et on imaginera sans peine que certains fans de Flash tiquent devant cette affirmation. Non seulement Zoom occupe une place prédominante dans les comics du plus rapide des héros mais en plus depuis l'an dernier il est le... disons le fil jaune... de la série télévisée Flash. Alors pourrait-on imaginer que ce super-vilain n'ait pas eu, dès le début, un rôle prédominant ? Pourtant il faut bien le dire, dans sa première apparition dans *Flash vol.1 #139* (sept. 1963), Zoom (son nom initial se voulant une onomatopée suggérant la vitesse) n'est pas si novateur. Il n'est que la croisée de plusieurs archétypes : il est à la fois un visiteur du futur (mais Flash en avait déjà affronté) puisqu'il vient de l'an 2963 et un "imposteur" ou une "version maléfique" comme il en existait déjà beaucoup dans les séries super-héroïques. Dans cet épisode, Flash (Barry Allen) fait don de son costume origine pour les besoins d'une "capsule temporelle", réellement projetée vers l'avenir pour que les générations futures aient une trace du XX[e] siècle. En l'an 2963, le Professeur Zoom, qui a de tout temps détesté Flash, tombe sur ce costume et utilise la science de son ère natale pour absorber les résidus de super-vitesses qu'il contient. En portant cette tenue (recoloriée par son nouveau propriétaire en inversant totalement le schéma de couleur de Flash) Zoom possède donc les mêmes pouvoirs que le héros, si ce n'est qu'il ne semble pas pouvoir voyager dans le temps. Comme un fait exprès, le vrai Flash est obligé de voyager dans le futur après avoir appris que la capsule temporelle va exploser. Il en profite pour affronter le "Flash du XXV[e] siècle". Les bases de Zoom sont posées : non seulement il court aussi vite que Flash mais il peut s'aider de sa science avancée (par exemple des réacteurs dorsaux) pour se donner des avantages supplémentaires. Mais Barry comprend que puisque ses pouvoirs sont simplement imités chimiquement par la tenue de Zoom, ce dernier ne possède pas la même aura protectrice. Il suffit de le forcer à monter en vitesse pour qu'il risque de s'autodétruire. Ainsi battu, Zoom ne semble plus en mesure de représenter une menace récurrente. Ses créateurs, John Broome et Carmine Infantino, l'avaient sans doute créé comme un adversaire très périssable. Pourtant Zoom revient dès *Flash vol.1 #147* en se définissant comme "le plus formidable des ennemis de Flash". Cette fois il démarre un cycle d'apparitions où il cherchera à s'allier à un autre adversaire de Flash (M. Element, avec qui il fera encore tandem dans *Flash vol.1 #165*). Au fil des épisodes, Zoom répare son point faible et apprend à voyager dans le temps mais, n'étant après tout "que" l'égal de Flash, il lui faut rechercher cette alliance, même si on lui découvre d'autres aptitudes (comme le pouvoir d'émettre une décharge d'énergie mentale). Ce n'est qu'en 1966, dans *Flash vol.1 #165* que Zoom va accéder à une dimension plus personnelle...

12
The FLASH
THE FLASH OF THIS 25TH CENTURY IS THE OPPOSITE OF MYSELF! INSTEAD OF BEING A DEFENDER OF THE LAW—HE'S A LAW-BREAKER!
"Menace of the REVERSE-FLASH!"

LE FLASH SUPÉRIEUR ?

Dans cet épisode, alors que Barry Allen et Iris West sont sur le point de se marier, Zoom utilise ses pouvoirs télépathiques et une machine qui réorganise son visage pour prendre la place du vrai Flash (ce dernier étant envoyé à sa place en prison, dans le futur). On ne sait pas trop pourquoi, Zoom décide de continuer la supercherie et d'épouser la belle Iris à la place de son ennemi. Bien sûr, le vrai Flash arrive à remonter le temps et à interrompre la cérémonie avant qu'elle arrive à son terme. Mais d'un coup, Zoom a fait irruption dans le périmètre intime de Barry Allen. Là où, jusqu'à présent, des cinglés comme le Maître des Miroirs, Captain Cold ou Captain Boomerang utilisaient surtout des gadgets merveilleux pour jouer au gendarme et au voleur avec Flash, Zoom représente maintenant quelque chose qui anticipe aussi bien le rôle d'un Docteur Octopus en Spider-Man Supérieur, Norman Osborn (le Bouffon Vert) ou même le Joker de *Killing Joke*. Zoom sait qui est réellement Barry Allen et visiblement il menace directement l'entourage du héros, étant fasciné par Iris. D'ailleurs, même s'il aura entre-temps quelques apparitions intéressantes (il joue un rôle dans l'organisation de plusieurs des courses auxquelles se livreront Superman et Flash dans des épisodes restés classiques), le criminel du futur remettra le couvert dans *Flash vol.1 #233* (mai 1975), sous l'influence du scénariste Cary Bates. Entre-temps, Barry et Iris se sont bel et bien mariés. Zoom bat Flash au combat et le laisse pour mort. Il se précipite alors pour se faire à nouveau passer pour Barry, de

manière à pouvoir vivre heureux aux côtés d'Iris. À l'évidence, ce n'est plus simplement une question de vengeance, il est amoureux d'elle. Quand Iris comprend qui il est vraiment, il explique : "*Depuis notre presque-mariage, je sais que tu es la seule femme pour moi!*". Seulement Iris ne se préoccupe que du vrai Barry et Zoom, furieux, manque de tuer la jeune femme en faisant tournoyer une règle à super-vitesse. Heureusement le vrai Flash n'était pas mort et l'arrête. Qu'à cela ne tienne, Zoom est déjà de retour quatre numéros plus tard avec un nouveau plan pour forcer Iris à l'épouser : il la bombarde de super-vibrations (c'est moins sale qu'on pourrait le croire) et le corps de la jeune femme risque d'atteindre une masse critique. À moins qu'elle l'épouse, auquel cas, il lui donnera l'antidote. Heureusement, Flash trouve un remède et Iris n'a pas besoin de se soumettre à ce nouveau mariage. En gros, Zoom est devenu un "stalker" qui empoisonne la vie du couple à intervalle régulier. En fait, Zoom n'est pas un super-vilain typique de cette époque. L'argent ou le pouvoir l'intéressent peu. Il veut tuer Flash et lui prendre sa femme, point. Si bien qu'à partir de 1978, quand Gerry Conway intègre Zoom dans la série *Secret Society of Super-Villains*, la chose va assez à l'encontre des motivations habituelles du personnage. Le rapprochement entre Zoom et le futur album *Batman : The Killing Joke* (album connu pour avoir mis fin brutalement à la carrière de Batgirl) va pourtant revenir sur le devant de la scène à partir de *Flash #275* (1979), quand les Allen se rendent à une fête costumée. Barry est déguisé en Flash ("What else?") tandis qu'Iris, habillée en Batgirl, est cette fois vraiment assassinée dans des conditions étranges. Fou de douleur, Flash va chercher le coupable dans les épisodes suivants. Dans *Flash #283* (1980), vous aurez compris que l'on apprend que c'est Zoom : repoussé une fois de trop par Iris, il a fait vibrer sa main à travers son cerveau, la tuant sur le coup. Pour la série, la mort d'Iris est un choc aussi grand que la disparition de Gwen Stacy quelques années plus tôt dans les pages d'*Amazing Spider-Man*. Pourtant, Flash est un héros, aussi se contente-t-il de piéger le meurtrier. On comprend que l'idée principale était de refaire

THE FLASH - SOURIEZ :

En haut : Zoom se déplaçant dans le temps, Mark Waid expliquera plus tard qu'il fut ennemi du troisième Flash (Wally) avant d'en découdre avec le deuxième (Barry).

Ci-dessous : Cobalt Blue, ancêtre des Thawne et frère de Barry.

Au centre : Hunter Zolomon, le deuxième Zoom.

HUNTER-- CHAAP!
WHO... WHO ARE YOU...?
YOU THINK YOU WERE CLOSE TO YOUR UNCLE BARRY, DO YOU? UNDERSTAND YOUR URGENCY? IF YOU THINK IT WILL ALLOW ME TO INTERFERE WITH IT...
...SINCE THE DAY WE WERE BORN!

de Barry un célibataire (des années plus tard, la mort d'Iris sera d'ailleurs annulée) mais Zoom fait son entrée dans le top des méchants les plus sadiques et les plus meurtriers. Des années plus tard, Cary Bates pousse cependant le bouchon plus loin. En 1983, dans *Flash vol.1 #324*, Barry a refait sa vie et il est sur le point de se remarier. Zoom tente alors de ravir la nouvelle dulcinée au héros, de la même manière qu'Iris... Flash panique et préfère étrangler son adversaire plutôt qu'une innocente soit à nouveau sacrifiée. La série *Flash* est alors en "perte de vitesse" (quelle ironie) et Bates orchestre une véritable descente aux enfers du héros, qui passera en jugement pour la mort de Zoom, avant que le titre s'arrête et que Barry lui-même décède dans *Crisis*. Le rideau tombe...

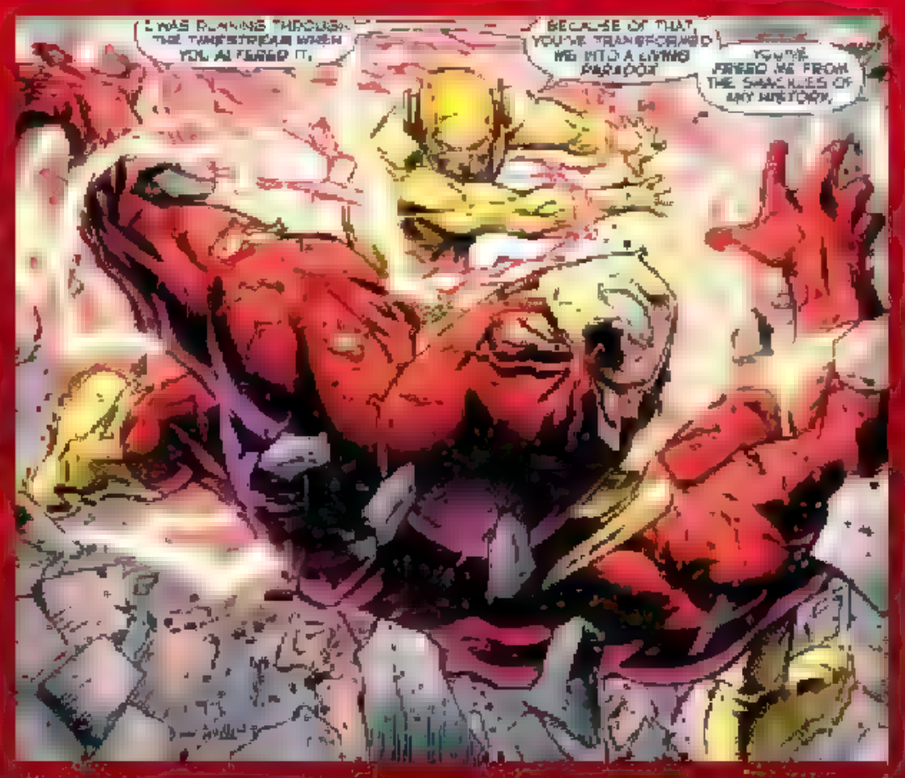
RENOUVEAU

Après *Crisis*, DC Comics relance bien la série *Flash* mais il s'agit désormais d'un nouveau personnage dans le costume. Wally West, l'ex-auxilliaire de Barry, a grandi et prend la place de son mentor. Et dans un premier temps, la série rénovée s'oriente plutôt vers des menaces inédites. Encore que, dès les premiers numéros, Wally aura un peu son équivalent du Néga-Flash avec le Speed-Demon, un super-rapide dément, fou de jalousie... après que le nouveau Flash lui ait piqué sa femme. S'ensuit un trou d'une dizaine d'années où l'on a largement le temps d'oublier Zoom ou de le considérer comme faisant partie d'une époque révolue. C'est Mark Waid qui va donner un nouveau coup de fourmilière à partir de *Flash vol.2 #74* (1993) quand Wally est confronté au retour apparent de son mentor, Barry. Mais au bout de quelques épisodes la réunion tourne court. Wally comprend que ce n'est pas réellement Barry mais un Zoom plus jeune, avant qu'il enfile le costume jaune. Et cette saga est riche d'enseignements sur la vie du personnage. *Flash vol.2 #79* en particulier donne une origine beaucoup plus complexe à Zoom. On explique alors que le personnage a d'abord commencé comme le fan ultime de Flash au XXV[e] siècle, qui s'est obtenu des pouvoirs similaires, par des méthodes chimiques, et il a même subi de la chirurgie plastique pour ressembler à Barry Allen. Le jeune Zoom (qui, quelque part au fil des sagas, a gagné le nom d'Eobard Thawne, Zoom n'étant qu'un pseudonyme) remonte alors le temps pour rencontrer son héros. Mais il arrive à l'ère de Wally et, en visitant le musée de Flash, découvre avec horreur qu'il est non seulement destiné à devenir l'ennemi juré de Barry, mais qu'en plus, celui-ci finira par le tuer. Zoom devient fou devant cette découverte, se fait un temps passer pour Barry/Flash (une sorte de "future tradition" pour lui) mais Wally découvre le pot aux roses, l'affronte et le renvoie dans l'avenir. On comprend que c'est un paradoxe temporel : ce Zoom venait d'avant sa première rencontre avec Barry, et c'est cette confrontation avec Wally qui a fait de lui le danger que l'on sait. Techniquement, Waid ouvre la porte à un retour possible de Zoom à tout moment. Voyageur du temps, il pourrait aussi bien revenir affronter Wally. Mais l'expansion de l'histoire de Thawne va prendre un tournant aussi indirect que surprenant. Dans *Flash vol.2 #144*, Mark Waid et Brian Augustyn révèlent un pan inconnu de la genèse de Barry Allen. Wally West poursuit un criminel, Cobalt Blue, qui se trouve être... le sosie parfait de Barry ! Encore un coup de Zoom ? Presque, mais c'est plus fort : les auteurs expliquent que Barry avait un jumeau caché, Malcolm Thawne, qui a été subtilisé aux Allen et élevé par un couple de malfaiteurs qui maîtrisent une sorte d'énergie bleue. Arrivé à l'âge adulte, Malcolm découvre qui il est réellement, en ressent une jalousie énorme envers Barry, qui a vécu la vie qu'il n'a pas eue, et décide de se venger en devenant un nouvel ennemi de Flash. L'idée maîtresse étant alors que la dynastie des Flash va affronter la dynastique des Cobalt Blue à travers les âges et qu'Eobard Thawne lui-même, au bout du compte, est donc un lointain parent de Barry Allen ! Le fait que Barry Allen ait un frère jumeau maléfique sera cependant largement passé sous silence par la suite, encore que Geoff Johns y fasse encore référence dans *Flash vol.2 #217* (2005). Zoom/Eobard Thawne est toujours mort mais sa généalogie et sa propre chronologie se sont considérablement compliquées. Mais puisque Barry, mort, a été remplacé par un nouveau Flash, la logique ne voudrait-elle pas que Wally affronte à terme un nouveau Zoom ?

RENAISSANCES

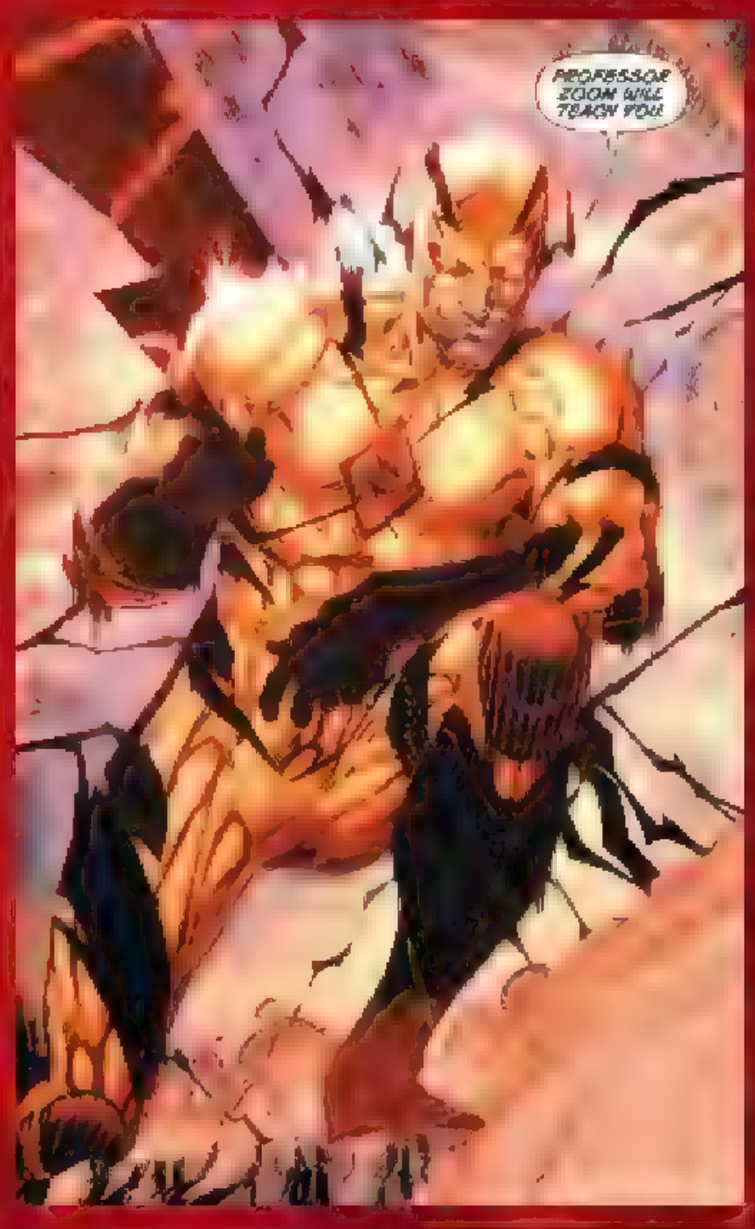
En 2003, vingt ans après la disparition du Néga Flash, le scénariste Geoff Johns se charge de lui créer un successeur en la personne d'Hunter Zolomon, un profiler de la police d'abord allié de Wally West et forcément très au fait des adversaires de Flash. Blessé par le singe télépathe Gorilla Grodd, Zolomon fini dans une chaise roulante et demande alors à son ami Flash de remonter le temps pour annuler son handicap. En héros responsable, Wally refuse de prendre le

risque de changer l'Histoire. Aimer, Zolomon tente alors d'utiliser lui même l'équipement qui sert aux différents Flash pour voyager dans le temps (*Flash vol.2 #197*). Mais sans leurs pouvoirs, il déclenche un incident qui le lasse avec des pouvoirs d'accélération temporelle lui permettant d'imiter la super vitesse... Mais en [illegible] Zolomon [illegible] coup. Avec une logique devinante, il décide que si son ex-ami avait été un vrai héros il l'aurait aidé et que la meilleure façon de fabriquer des héros est de leur trouver un opposé. Il devient donc le nouveau Zoom (en contractant certaines lettres de son nom), un malade mental qui torture Wally West, en passant la moitié [illegible] terme. Dans le genre, Zoom II va ainsi provoquer [illegible] de l'épouse de Wally qui attendait des jumeaux. Wally est bien sûr dévasté et, au fil des épisodes, court maintenant le risque de voir Zoom s'attaquer à son épouse, répétant la tragédie survenue à Barry et Iris. En fait ce que Zoom cherche à faire, c'est mettre Wally devant une telle situation qu'il devra remonter le temps pour l'annuler prouvant qu'Hunter avait raison depuis le début. La chose culminera avec un combat dans l'espace-temps où Wally affronte Zolomon tout en croisant Barry et Thawne qui en font de même mais en venant d'une époque passée. Au final, par effet de paradoxe temporel, les jumeaux de Wally seront sauvés tandis que Zoom tournera son attention vers d'autres. Un peu plus tard il finira privé de ses pouvoirs et à nouveau dans une chaise roulante. C'est que Geoff Johns a d'autres projets : un retour de Barry Allen interconnecté avec celui du Zoom original. Dans *Final Crisis #6*, le Flash précédent ressuscite... Il apparaîtra plus tard que c'est un Eobard Thawne venu du futur qui a ramené son père ennemi à la vie. Thawne sait en effet qu'Allen jouera un rôle dans son propre retour à la vie. Il a donc besoin de lui dans des événements décrits dans les mini-séries *Blackest Night: Flash* et *Flash: Rebirth*. Cette dernière révèle un méfait majeur de Thawne : il a remonté le temps et tué la mère de Barry alors qu'il était enfant, histoire de lui faire vivre une vie sans amour maternel (cette idée est d'ailleurs au centre de la série TV *Flash*). Voici donc Zoom lié d'une certaine manière à l'existence même de Barry. *Rebirth* finit avec Thawne finissant dans la même prison que Zolomon et une allusion à une alliance future entre les deux Zoom. Johns ne concrétisera jamais cette idée, pressé par le temps. Il est rapidement à l'œuvre sur *Flashpoint*, dans lequel le monde de DC Comics est reformaté. On pense un instant que c'est la faute de Thawne mais c'est bien Barry qui, en faisant ce que Wally avait toujours refusé, a changé le temps pour essayer de sauver sa mère. Thawne est présent dans ce nouveau monde, à nouveau pour s'acharner sur Flash. Mais c'est sans compter sans le Batman de *Flashpoint* (Thomas Wayne) qui n'est pas un tendre : il tue Zoom qui n'a rien vu venir... Juste à temps pour une nouvelle reboute totale de l'univers DC, qui remet à zéro tout l'historique de cette rivalité.


I WAS RUNNING THROUGH THE TIMESTREAM WHEN YOU ALTERED IT.
BECAUSE OF THAT, YOU'VE TRANSFORMED ME INTO A LIVING PARADOX.
YOU'VE FREED ME FROM THE SHACKLES OF ANY HISTORY.

Ci-dessus : Zoom, pas responsable mais important dans *Flashpoint*.

Les 2 versions New 52 : Dan West, le Néga-Flash post-2011 (ci-dessous) et Zoom ramené d'urgence dans la série Flash moderne (au centre).



En 2011, quand Flash (Barry Allen) est relancé, son passé a été réinventé. Si sa mère a bien été tuée, on ne parle plus vraiment du Néga-Flash... en tout cas la première année, avant qu'on se décide à inventer en inventer un nouveau. Ce Néga-Flash là n'est ni Thawne ni Zolomon mais Dan West, le frère d'Iris. Il a beau porter un costume similaire à celui des Zoom, son charisme est comparable à celui d'une huître et, après une arrivée en fanfare dans la série, il sera vite exfiltré vers un autre titre (*New Suicide Squad*). En fait, sans doute sous l'impulsion de la série TV, DC revoit alors sa copie et réintroduit assez vite une version réinventée d'Eobard Thawne qui, pour ne pas être confondu avec Dan West, utilise le seul nom de Zoom et qui veut visiblement se venger de Barry pour une rivalité dont l'origine est dans le futur. Finalement, on comprendra donc que la version Thawne, le "Zoom principal", a connu deux pointes de célébrités assez resserrées. L'une principalement dans les années 1970, quand il était devenu l'assassin d'Iris puis la victime de Barry, l'autre vers 2010-2011, quand, entre *Rebirth*, *Blackest Night* et *Flashpoint* il a semblé derrière chaque grand tournant vécu par Barry. Une carrière concentrée que le public connaît maintenant par le biais de la série TV (où Eobard Thawne apparaît sous le nom de "Négatif de Flash", qui semble l'avoir rendu indissociable du destin du héros en rouge. Voilà maintenant que la saison 2 s'annonce sous le signe d'un certain Zoom, toute la question étant de savoir sur quelle version les scénaristes vont maintenant lorgner. Un autre Thawne ? Zolomon ? Ou bien pourquoi pas, comme dans les comics récents (bien qu'il n'utilisât pas ce nom) un Barry Allen venu du futur ?

Xavier Fournier

BATTLE CHASERS

BACK IN THE GAME

C'EST L'HISTOIRE D'UNE REVANCHE. PAS CELLE DU CRÉATEUR DE BATTLE CHASERS, JOE MADUREIRA, MAIS CELLE DE SES FANS. LA SÉRIE, DÉMARRÉE EN COMIC-BOOK EN 1998 S'ÉTAIT BRUTALEMENT ARRÊTÉE AU MILIEU D'UNE ARCHE NARRATIVE ALORS QUE SON CRÉATEUR SE RECONVERTISSAIT DANS LES JEUX VIDÉO, UN MONDE QUI L'ATTIRAIT BIEN PLUS. MAIS APRÈS DIVERSES FORTUNES, 'JOE MAD' A RÉCONCILIÉ SES DEUX AMOURS, COMICS ET JEUX, POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DE SES FANS QUI LE PRESSAIENT DEPUIS DES ANNÉES DE REPRENDRE BATTLE CHASERS. LE JEU ET LE COMIC-BOOK REVIENDRONT EN 2016 PAR LA GRANDE PORTE ET UNE CAMPAGNE KICKSTARTER INCROYABLE. MAGNETO.

Avec près de 14 000 backers et plus de 800 000 dollars, on peut dire que *Battle Chasers : Nightwar*, le jeu tiré de votre comic-book, est un immense succès. Vous vous attendiez à de tels chiffres ?

On espérait pouvoir atteindre l'objectif, bien entendu, mais ça reste une excellente surprise. Cela dit, j'étais anxieux jusqu'à ce qu'on démarre la campagne

C'est presque incroyable, mais *Battle Chasers* a été lancé il y a plus de 17 ans. Vous étiez un tout autre créateur à ce moment-là. Sans doute une autre personne, même. Comment revient-on sur une franchise comme celle-ci, si longtemps après. C'est comme faire du vélo ?

C'est assez fun en fait Évidemment ça reste différent de dessiner ses propres personnages de nouveau alors que j'ai fait pas mal de choses pour Marvel ces dernières années J'éprouve pas mal de nostalgie à revenir sur ces personnages Il y a évidemment des choses que je voudrais changer, mais globalement c'est plus excitant que ce que j'aurais cru. Et j'avoue que tout cela a été rendu possible grâce au soutien des fans. Ils ont vraiment persévéré pour me convaincre de revenir sur la série.

"Battle Chasers : Nightwar est avant tout un jeu, mais, dans son sillage, il ramènera au moins trois épisodes du comic-book d'ici un an."

À quel point est-ce un défi d'adapter un comic-book en jeu vidéo ? Est-ce que vous vous êtes dit : "Est-ce que c'est vraiment une bonne idée ?"

Honnêtement, je n'étais pas très inquiet. Nous avons une équipe fantastique et je me suis énormément investi à chaque étape du développement. Si nous n'arrivons pas à rendre ces personnages cools dans le jeu, alors je ne

sais pas si quelqu'un le peut! Bien sûr, nous poussons un peu plus le style. Aussi génial que le jeu apparaisse, nous n'avons pas fini d'expérimenter des choses avec. Il peut être encore meilleur, mais ça prendra du temps et de nombreux essais.

De ce que vous avez montré du jeu jusqu'ici, il semble que l'essentiel des personnages du comic-book est bien là. L'industrie du jeu et celle des comics sont très différentes aujourd'hui de lorsque vous avez débuté. Est-ce que vous avez été tenté de faire des changements radicaux, un reboot de l'histoire? De nouveaux designs?

Tous les personnages principaux sont jouables, oui. J'ai, en effet, eu la tentation de changer des choses. Vous avez raison, j'ai beaucoup évolué en tant que créateur et artiste. La plupart des changements seront subtils cela dit. Juste une mise à jour cosmétique : les costumes, les objets... Des choses comme ça. En réalité, j'essaie d'arriver à un compromis qui me plaise aujourd'hui, sans avoir à renier ce que les fans ont aimé dans le comic original il y a toutes ces années (rires).

Combien de personnes travaillent sur le jeu vidéo à l'heure actuelle et à quel rythme progressez-vous?

Pour le moment, nous sommes cinq personnes, à temps complet et nous avons quelques freelances. Tout ce que vous pouvez voir sur les vidéos de présentation de la campagne Kickstarter a été fait avec une très petite équipe. Ça a donc pris plus longtemps qu'on l'aurait voulu. Maintenant que la campagne est terminée, nous allons pouvoir augmenter nos effectifs et progresser plus rapidement dans le développement.

***Battle Chasers* qui devient un jeu vidéo, c'est un peu la boucle qui est bouclée, non? Après tout, la série était déjà largement influencée par votre amour des jeux vidéo et anime japonais....**

C'est exactement ça. C'est fou de faire non seulement un jeu vidéo, mais en prime un RPG (un jeu de rôle -NDLR) Je savais que je voulais ramener *Battle Chasers* un jour. Mais il fallait que ce soit par la grande porte. L'équipe avec qui j'ai monté Airship Syndicate, ma société, était très excitée à l'idée de faire un jeu avec ma série. Ils ont énormément insisté pour que j'accepte. Comment aurais-je pu refuser? C'était une évidence. Tout s'est mis en place parfaitement on dirait!

Étant dans les jeux vidéo depuis longtemps, et sans doute un des créateurs les plus expérimentés au studio, comment managez-vous les jeunes artistes travaillant avec vous? Comme un ami? Comme un mentor? Comme un boss?

Eh bien, pour commencer, nous sommes très très attentifs à qui nous recrutons. Nous travaillons avec d'excellents artistes, qui ont un véritable amour pour ce qu'ils font, c'est donc vraiment facile de bosser avec eux. Tant que tout le monde est mû par le même projet, c'est-à-dire faire le meilleur jeu possible tout se passe bien. Mais, plus précisément, je crois que quand vous dirigez une équipe vous devez être à la fois le boss, le mentor et l'ami.

Que diriez-vous au Joe Mad de 17 ans qui débutait dans les comics avec la série *Uncanny X-Men*?

Reste concentré! De super trucs vont t'arriver! Honnêtement, je ne suis pas sûr que je ferais les choses différemment avec le recul. J'ai quitté les *X-Men* au bon moment, créativement parlant. Et je suis heureux d'avoir migré vers l'industrie des jeux vidéo quand je l'ai fait, même si j'ai dû abandonner *Battle Chasers* pour le faire

Mon plus grand regret est de ne pas avoir sorti *BC* de façon plus régulière avec une fin qui satisfasse les fans. Mais j'ai une nouvelle chance de le faire aujourd hui donc je vais m'appliquer à réparer cette erreur!

Le jeu étend l'univers *Battle Chasers* avec des nouveaux personnages comme Devil Hunter. Que pouvez-vous nous dire de ces nouveaux ajouts?

Devil Hunter Alumon est l'un des nouveaux personnages que nous introduisons à travers le jeu. Il se classe entre le soldat et le paladin. Nous voulions rajouter un personnage qui soit plus un 'healer' (dans les jeux de rôles est là pour soutenir, guérir et soigner ses compagnons d'armes, NDLR). Mais je ne voulais pas d'un genre de prêtre sacré. Il est plus sombre, même s'il est à même de tenir son rôle et de distribuer des sortilèges et des potions. Nous allons aussi proposer de nouveaux grands vilains. Et j'espère qu'ils feront le voyage jusque dans les comics de *Battle Chasers*.

Vous avez fait le choix de proposer *Battle Chasers : Nightwar* sur X-Box, PS4 et les ordinateurs Mac/PC. De nos jours, les consoles portables et les smartphones sont difficiles à omettre, pour rendre les jeux accessibles au plus large public possible. Est-ce que c'est quelque chose que vous voulez faire plus tard?

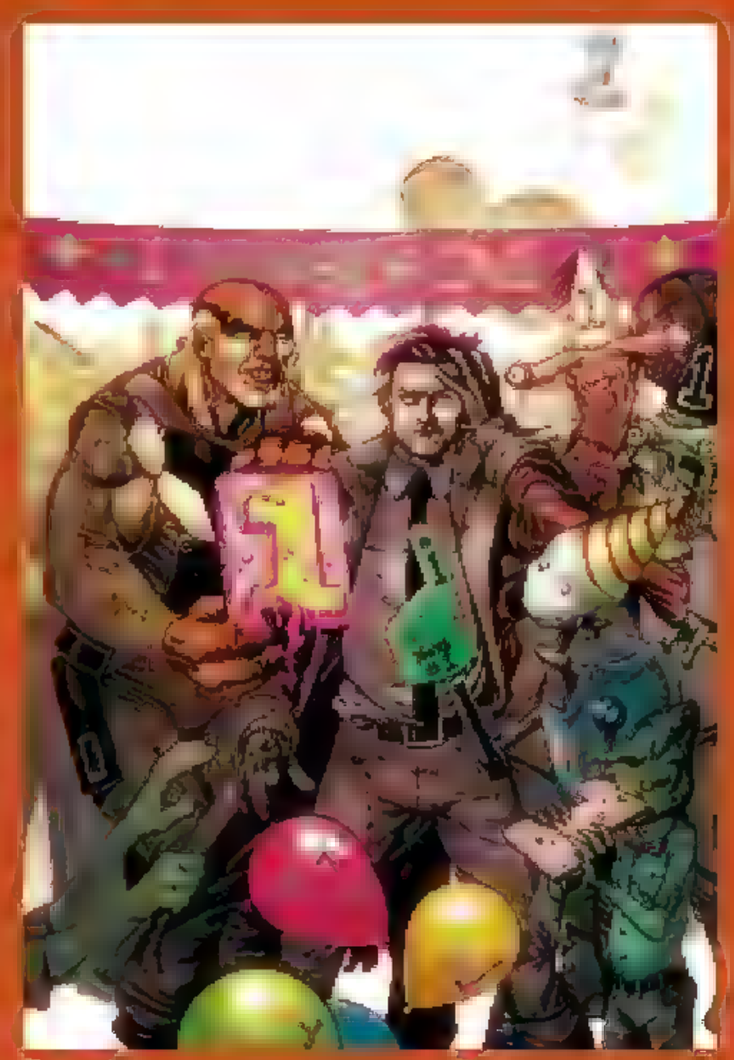
Il est possible qu'on le fasse un peu plus tard. J'adorerais voir Battle Chasers sur le plus grand nombre d'appareils possibles. Mais nous devions faire des choix basés sur le savoir-faire de notre équipe et notre budget. Et le combo PC/Console avait plus de sens pour nous. Les jeux mobiles, c'est un monde totalement différent, de leur coût à la manière d'appréhender les jeux. C'est bien plus spécialisé. Je pense que si notre jeu a du succès sur les plates-formes principales, ce sera plus facile de justifier une version mobile un peu plus tard.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

AFTERSHOCK COMICS

LE JOUR D'APRÈS?

SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS ENCORE AFTERSHOCK COMICS, LISEZ ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT, CAR CETTE COMPAGNIE FONDÉE EN AVRIL 2015 A BIEN L'INTENTION D'IMPRIMER SA MARQUE SUR LE MARCHÉ DES COMICS US!



l'éditeur Mike Marts qui a même quitté un en or chez Marvel pour ça, alors qu'il it là-bas depuis un an. Mais pourquoi au fait Mike? *Parce que quand on est un créatif il n'y a pas d'aventure plus excitante que celle de construire un projet* [illegible] *individus aussi talentueux que* [illegible] *c'est la gâteau! Imaginez que j'ai à la fois l'* [illegible] *de travailler avec des scénaristes et des dessinateurs avec qui j'aime bosser depuis des années mais aussi avec d'autres que je* [illegible] *position* [illegible] *uveaux projets* [illegible] *des créateurs brillants à mener* [illegible] *ces projets passionnants au succès. Nous sommes principalement une maison qu* [illegible] *owned*". Pruett de son côté a déjà monté Desperado Publishing en 2004, mais avec moins d'ambitions et moyens que Aftershock.

"Notre priorité est d'associer la compagnie et de créer la plus grande famille de creator-owned de cette industrie."
Mike Marts

En décembre 2015, Aftershock frappera donc un grand coup en démarrant simultanément quatre séries régulières [illegible] Jenkins et Annie Wu, *Clarke*, *Superzero* d'Amanda

7Q GARTH ENNIS
Créateur de la série DREAMING EAGLES

GARTH ENNIS SERA PARMI LES PREMIERS AUTEURS PUBLIÉS CHEZ AFTERSHOCK, AVEC SA NOUVELLE SÉRIE, *DREAMING EAGLES* SUR LES TUSKEGEE AIRMEN, UN GROUPE DE PILOTES AFRO-AMÉRICAINS QUI SE DISTINGUÈRENT PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE. IL A ACCEPTÉ DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS SUR CE PROJET QUI LUI TIENT BEAUCOUP À CŒUR.

[illegible] Généralement, je pr[illegible] personnages de fiction quand j[illegible] [illegible] respectueux [illegible] une personne [illegible]le et de lui écri[illegible]alogues qu'elle n'a jamais dits ou de lui imputer des opinions qui pourraient ne pas être les siennes ou qu'elle n'avait pas exprimées. Mais dans le cas précis des Tuskegee Airmen c'était absolument impossible de parler d'eux sans nommer et mentionner Benjamin O. Davis, leur colonel (qui deviendra plus tard le premier général noir de l'US Air Force) dont la personnalité plane littéralement autour de cette histoire. Donc vous verrez que les personnages principaux de la série sont inventés, mais ils

[illegible] une histoire que, que j'avais envie de raconter depuis un moment, à propos d'hommes dont le but était d'acquérir le droit de se battre et de mourir pour leur pays. La question de la discrimination raciale, qui est plus large, évidemment forme la toile de fond de cette histoire, mais ne la cache pas. C'est d'abord et avant tout une histoire de guerre.

Est-ce facile ou compliqué pour vous, d'écrire sur des personnes ayant réellement existé?

Conner et Jimmy Palmiotti avec Rafael de Latorre, *Dreaming Eagles* de Garth Ennis et tw- co-centre et Simon Coleby et *Insexts* de Marguerite Bennett dessiné par Ariela Kristantina. On aura donc dans l'ordre une série de science-fiction une de super-héros avec une jeune femme comme héroine, une histoire de guerre, et quant à la dernière ses auteurs la décrivent comme un mix *vicieux d'horreur et d'érotisme*. Si avec ça vous ne trouvez pas votre bonheur, c'est que vous êtes difficile! Pour l'instant chaque série est indépendante mais éditeur en chef d'Aftershock n'exclut pas à un moment la création d'un univers partagé

D'autres artistes célèbres, comme David Hine, John Layman, Brian Stelfreeze, Ray Fawkes et Brian Azzarello ont également annoncé leur collaboration dans le futur proche avec Aftershock. Et on parle même de Neil Gaiman... *"C'est un plaisir"*, commente Mike Marts *"car chacun d'entre eux est unique et apporte son talent spécifique à Aftershock. Pour l'instant notre priorité est d'asseoir la compagnie et de créer la plus grande famille de creator-owned de cette industrie avec eux"*. On attend aussi quelques annonces dans le numérique, potentiellement, voire à la TV, car si Michael Richter le CEO vient de Facebook Jon Kramer, lui, vient de la télévision. Gros challenges à venir donc pour ce new kid in town qui compte bien tailler des croupières aux deux Big Two des comics et profiter du fait qu'Image refuserait actuellement les nouveaux projets, y compris de créateurs bankables, car son line-up déborde... Le malheur des uns fera peut-être le bonheur des autres... Affaire à suivre dans tous les cas !

Lise Benkemoun

Insexts, scénarisé par Marguerite Bennett et dessiné par Ariela Kristantina.

vivent les situations réelles auxquelles ont été confrontés Davis et quelques autres, qui font des apparitions dans l'histoire

Encore une histoire de guerre! Visiblement vous aimez ça! Est-ce parce que vous pensez que la personnalité des êtres humains se révèle pendant la guerre? Ou parce que vous vous intéressez particulièrement à la Seconde Guerre mondiale?

Un peu des deux. J'aime bien effectivement le design du matériel de cette époque, notamment les tanks, les avions etc. Et je pense sincèrement qu'il n'existe pas de plus grand drame humain qu'une expérience sur le "fil du rasoir". C'est devient vraiment intéressant

Certains disent que dessiner les avions est un cauchemar, avez-vous choisi vous-même votre artiste sur cette série, Simon Coleby, et est-ce parce que vous saviez qu'il n'avait aucun problème avec ça?

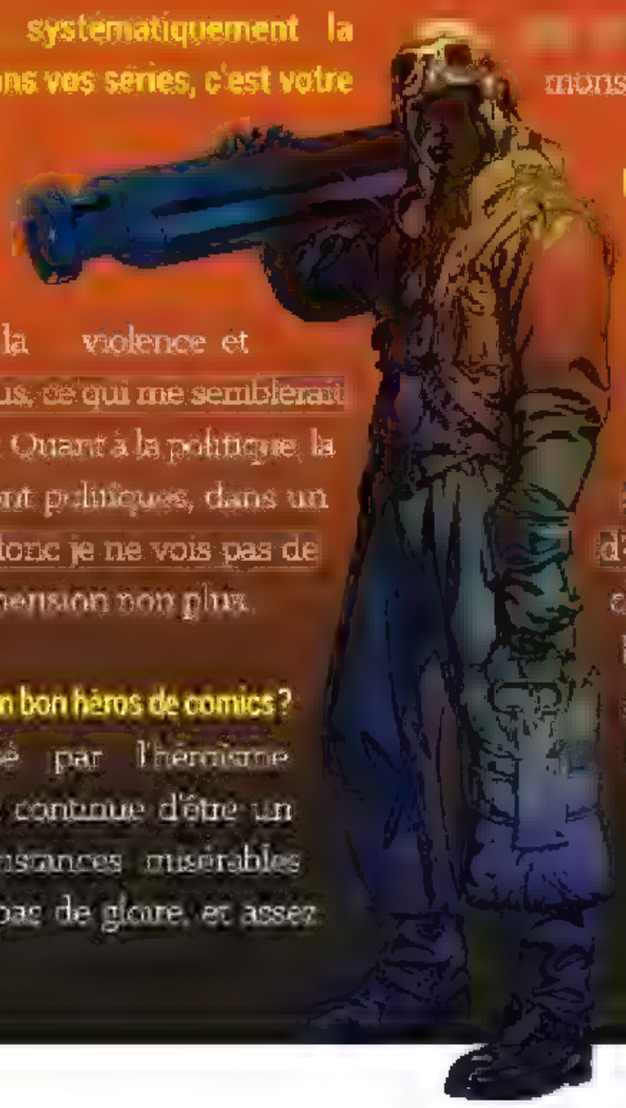
Simon a effectivement un talent naturel pour dessiner les avions ce qui fait clairement de lui une exception et un bonheur. Plusieurs artistes y arrivent si on leur montre des références, d'autres savent les dessiner techniquement pour qu'ils ressemblent aux vrais, mais on dirait qu'ils sont à l'arrêt sur les pages, comme des maquettes. Les meilleurs, comme Simon, sont capables de rendre les avions "vivants", de donner l'impression qu'on les a pris en plein mouvement.

Vous abordez presque systématiquement la violence et la politique dans vos séries, c'est votre marque de fabrique?

J'écris chaque histoire comme je crois qu'elle doit être écrite. Je n'en rajoute pas dans la violence et je ne la cache pas non plus, ce qui me semblerait totalement irresponsable. Quant à la politique, la plupart des situations sont politiques, dans un sens ou dans un autre, donc je ne vois pas de raison d'ignorer cette dimension non plus.

Quelle est votre définition d'un bon héros de comics?

Je suis plus intéressé par l'héroïsme d'endurance, le gars qui continue d'être un héros malgré les circonstances misérables de sa vie. Celui qui n'a pas de gloire, et assez peu de remerciements, qui parfois n'est même pas si spécial que ça. Peut-être qu'il ne fait pas de choses extraordinaires tout seul, mais il tient la barre dans la bonne direction, comme des milliers d'autres avec lui. Le concept d'un seul homme qui change tout, je m'en méfie particulièrement. Pas besoin d'avoir lu beaucoup d'histoires pour piger



monstres qu'on qualifie ainsi...

Pourquoi rejoindre Aftershock et ne pas simplement lancer cette série en creator-owned chez Image?

Elle est en creator-owned. Et le système d'Image ne marche que si vous pouvez garantir un quota d'exemplaires vendus assez élevé, chiffre que généralement une histoire de guerre n'atteint pas. Ça avait donc juste plus de sens de le faire comme ça

Lise Benkemoun

NETFLIX ET MARVEL PORTENT AU PETIT ÉCRAN LA CRÉATION DE BRIAN MICHAEL BENDIS, JESSICA JONES, PERSONNAGE CROISÉ DANS DES BD COMME *ALIAS* OU *THE PULSE*. À MI-CHEMIN ENTRE POWERS ET LA RÉINVENTION DES AVENGERS PAR LE MÊME SCÉNARISTE, JESSICA JONES C'EST POURTANT L'ANTI-STAR : UNE FEMME QUI S'EST BRÛLÉ LES AILES ET QUI PORTE SUR LE MONDE UNE VISION NETTEMENT PLUS DÉSABUSÉE QUE CELLE DES SUPER-HÉROS. LES STUDIOS ET LE GRAND PUBLIC SONT-ILS PRÊTS POUR UNE VERSION AUTHENTIQUE DE MS. JONES ?

Il y a quatorze ans, le scénariste Brian Michael Bendis et le dessinateur Michael Gaydos introduisaient une figure nouvelle dans l'univers Marvel. Jessica Jones, héroïne de la série *Alias* n'était pas un dérivé d'une équipe mutante, de prime abord pas rattachée à Spider-Man ou aux Avengers (la chose a évolué après) et elle se présentait sur un marché hostile aux personnages féminins. Ajoutons qu'en prime, Jessica n'enfilait pas un masque à l'approche du danger et n'utilisait que chichement ses pouvoirs à peine esquissés. Ce n'était pas une super-héroïne. Non, forte des précédentes expériences de Bendis dans le polar façon *Torso* ou *Powers* (série lancée un an avant *Alias*), Jessica était une détective privée dont les affaires ne marchaient pas vraiment bien, qui taquinait la bouteille pour oublier une carrière costumée qui avait mal tourné. Jessica Jones aurait pu sortir de l'esprit de Mickey Spillane (*Mike Hammer*). Elle ne terminait pas non plus à moitié nue sur les couvertures. La série *Alias* cultivait au contraire les ambiances sombres, les bureaux dans la pénombre, tandis que la principale protagoniste se méprisait elle-même. Bendis détournait l'ambiance de Marvel pour y insérer en fait un polar se déroulant dans un univers super héroïque. Dans le contexte de l'époque, c'était pratiquement suicidaire. Pourtant, quand on reprend le fil des choses, il y a une certaine logique. Jessica Jones appartient à cette même "génération rétroactive" apparue il y a environ 15 ans, qui comportait aussi bien le superpuissant Sentry que les Illuminati (cercle secret impliquant Iron Man, Black Bolt, Charles Xavier et d'autres). À l'époque, Joe Quesada et Bill Jemas dirigent la branche édition de Marvel et semblent mener une guerre à la continuité, jugée trop lourde pour les nouveaux lecteurs. Si l'invention de nouvelles continuités (comme "Ultimate") sera un des remèdes utilisés, des auteurs comme Bendis vont aussi développer un autre axe en inventant ces personnages inédits, qui ne traînent pas 300 épisodes derrière eux, mais qui puisent leur intérêt, leur légitimité, dans un passé commun avec les héros Marvel. Sentry et Jessica sont un peu l'alpha et l'omega de cette technique : le surhomme, jugé trop puissant et trop dangereux à cause de son côté obscur, est volontairement effacé des mémoires des citoyens du monde Marvel. Jessica, elle, semble au premier abord tout simplement insignifiante. Elle vole un peu (mais maladroitement), semble un peu plus forte que la moyenne et a tenté, il y a longtemps, une carrière super-héroïque sans lendemain.

D'UNE JESSICA À L'AUTRE

Il faut dire qu'à la base, l'idée de Bendis était toute autre. S'il avait bien imaginé une série policière, son idée première reposait non pas sur un rajout rétroactif mais bien sûr une héroïne connue des lecteurs. À la base, il avait pensé à la détective privée Jessica Drew (Spider Woman alors retirée des affaires depuis des années). Les lecteurs auraient pu suivre alors la jeune femme alors qu'elle tentait d'exister après ses exploits surhumains. Cette série utilisant une Jessica Drew "à la retraite", avec des pouvoirs diminués aurait alors pu être véritablement "post super-héroïque", montrer ce qu'il advient des surhommes quand la lumière s'éteint. On notera à quel point les grandes lignes sont proches du policier Christian Walker dans *Powers*. Essentiellement Bendis projette un *Powers* dans l'enceinte de Marvel. Finalement Bendis se ravisera, oubliera Spider-Woman (mais l'utilisera plus tard dans bien d'autres projets) et préférera construire un personnage plus dispensable et donc imprévisible, ne conservant que quelques traits de Drew : le prénom Jessica et cette profession de détective. Peut-être, tout simplement, Bendis préfère-t il créer quelqu'un de malléable a qui il peut arriver des choses qui auraient immanquablement fait hurler le noyau des fans de Spider-Woman. Jessica Jones, en situation d'échec, se méprise en effet en permanence. Michael Gaydos la dessine d'ailleurs aux antipodes des canons habituels des super-héroïnes. Elle est joufflue, a quelques kilos en trop et ne s'habille pas dans des tenues moulantes de top model. En fait, elle a plus des airs de Bridget Jones en train de déprimer dans son appartement. Et le lectorat habituel de Marvel n'est maintenu en haleine que par des apparitions occasionnelles de Luke Cage ou de Carol Danvers (alors encore appelée Ms. Marvel), qui sont de vieilles connaissances de Jessica. On comprend rapidement que dans le passé, elle a été tour à tour l'héroïne Jewel ("Joyau") puis, après un échec traumatisant, a tenté un come-back sous le nom de Knightress ("Chevalière"). Deux choses marqueront le lancement du premier épisode, car on garde plus facilement le souvenir d'une scène de coucherie montée en épingle par Bill

JESSICA
JONES
HAS-BEEN
SUPERSTAR

Une des rares occasions où Jessica évoque ses liens passés avec des héros Marvel. Il faut dire qu'eux se souviennent à peine d'elle.

Jemas - Jessica Jones, couche par dépit avec Luke Cage. Elle s'offre à lui d'une manière qui reflète son dégoût d'elle-même. Mais Bendis ne dit pas les choses. Et Michael Gaydos n'a pas un style qui donne dans le voyeurisme. Si bien que dans la scène, on voit simplement Luke Cage se tenir derrière Jessica. Mais est il en train de la prendre en levrette ou simplement penché sur elle alors qu'elle sanglote ? Vous pouvez – en principe – y voir ce que vous voulez Bill Jemas lui interviendra publiquement avec une histoire qui, depuis, est largement considérée comme une pure invention. D'après lui, l'imprimeur qui devait produire le numéro a découvert cette scène de... sodomie et a refusé la commande. Parfum de soufre, évocation d'une possible censure ou d'un numéro collector si jamais il était retiré de la vente... tous les ingrédients sont là pour faire frémir le fandom des comics. Sans parler des quelques curieux qui se seront précipités en entendant parler d'une scène sodomite... et qui auront sans doute été déçus de tomber sur quelque chose de bien moins explicite que ce qu'ils pensaient. En fait, si Jemas n'avait pas ameuté les foules, sans doute qu'une bonne partie des gens n'aurait pas plus tiqué que ça. En tout cas, la manoeuvre aura fonctionné, amenant des gens à s'intéresser (pour de bonnes ou de mauvaises raisons) à cet épisode. L'autre chose marquante du premier arc, relativement oubliée depuis, c'est l'enquête commandée à Jessica. On laisse entendre que Captain America aurait éliminé une jeune femme parce qu'il l'avait mise enceinte. Jessica ne peut en croire ces yeux. Le public non plus. Mais le cliffhanger fait son effet. On revient le mois suivant pour voir s'il y a un "truc" ou bien si Bendis a décidé de ne pas inventer que le seul passé de Jess, s'il a carrément décidé de saccager le personne de Captain America. C'est bien la solution du "truc" qui l'emportera, Hydra tentant de se servir de Jones pour salir la réputation de Captain America. Mais ce premier arc installe la série *Alias*, c'est le "côté sale" de l'univers Marvel, les possibles histoires de coucheries, les filatures de détective foireuses... Un deuxième arc viendra confirmer cette impression avec une femme qui se présente comme l'épouse du célèbre chanteur Rick Jones (et allié occasionnel d'une flopée de super-héros). La saga permet d'ailleurs d'établir que Jessica et Rick ne sont pas parents. En fait, ce n'est pas Rick Jones mais un Skrull qui l'imite. Une nouvelle fois, Bendis botte donc en touche. Après la fausse maîtresse de Captain America, voici le faux Rick Jones...

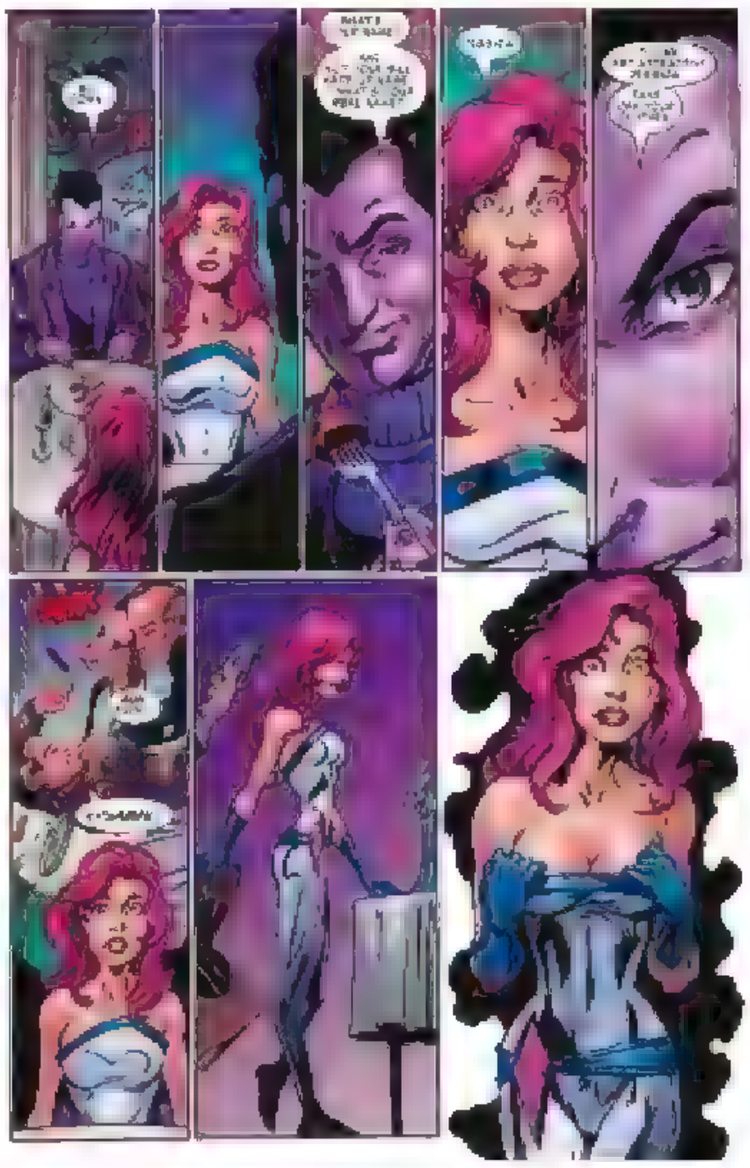
Chapitre après chapitre *Alias* contient une véritable note d'intention de ce que Bendis va faire plus tard.

LIENS, RAMIFICATIONS ET SECRETS

En fait, une fois passé ces premières "surprises", ce ne sont pas les enquêtes de Jessica qui sont le plus intéressantes dans l'histoire. Encore qu'il faut bien comprendre que chapitre après chapitre *Alias* contient une véritable note d'intention de ce que Bendis va faire plus tard en réorganisant les Avengers Jessica est une Spider-Woman reformulée, on croise Captain America, Luke Cage et Ms. Marvel, les menaces sont Hydra et les Skrulls... Bendis utilise les mêmes composants que dans ses *New Avengers* ou *Secret Invasion*, et même plus encore quand on en va en apprendre sur les origines de Jessica. À nouveau il faut faire le parallèle avec Sentry : elle a toujours été là, pratiquement depuis le début de l'univers Marvel puisqu'elle était... une copine d'école de Peter Parker, lequel était son amour d'adolescence (bien que Peter, lui, ne l'ait jamais remarquée) C'est tout le drame de Jessica Campbell (son vrai nom), passée inaperçue le plus clair de son existence. Elle était donc une figurante inconnue lors des débuts de Spider-Man ! Elle était même là lorsque Peter a été mordu par une araignée radioactive dans *Amazing Fantasy #15* (1962) et elle manque d'être écrasée par le camion chargé de produits à l'engine de Daredevil ! Autre lien avec un des futurs New Avengers, le père de Jessica travaillait pour Tony Stark et s'est vu offrir par ce dernier des places pour Disneyland. Alors que la famille Campbell prenait la route, un accident impliquant des produits radioactifs tue les parents et le petit frère, laissant Jessica dans le coma pour plusieurs mois. Elle n'est réveillée que par la première visite de Galactus sur Terre (les événements de la trilogie "Galactus" initiale, dans *Fantastic Four #48 50*,

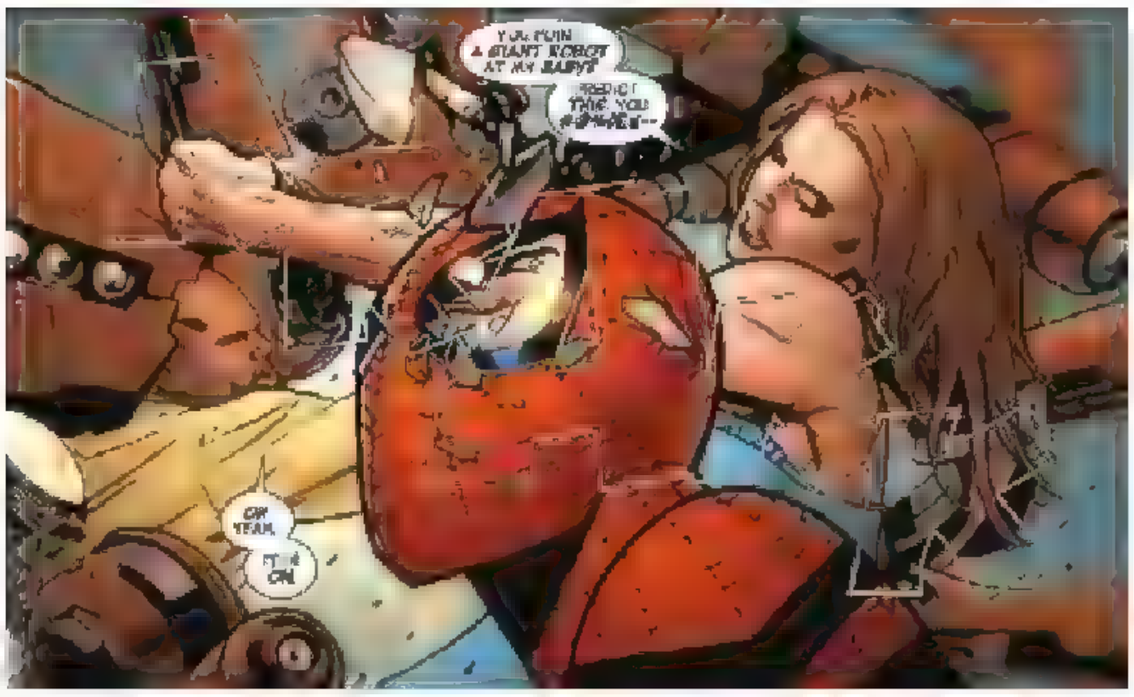
parus en 1966). Ce qui d'ailleurs, scénaristiquement, laisse des portes ouvertes ignorées par Bendis : est-ce qu'elle doit ses pouvoirs à l'accident ou bien, réveillée par la présence de Galactus, Jessica n'est-elle pas beaucoup plus puissante qu'elle le croit, approchant du niveau d'un Silver Surfer ou d'une Phoenix ? Pour l'heure, orpheline, la voici donc adoptée par la famille Jones, elle décide alors de devenir super héroïne sous le nom de Jewel. Mais si les premiers mois ont donné à penser que Jewel était juste une héroïne qui avait raccroché parce qu'elle n'avait jamais trouvé sa voie, Bendis, accompagné cette fois du dessinateur Mark Bagley, va révéler un traumatisme plus terrible. Une aventure de Jewel a particulièrement mal tourné. Tentant d'arrêter l'Homme Pourpre, un criminel qui peut posséder les esprits, elle tombe sous son emprise. Il en fait son jouet pendant huit mois, la manipulant de manière perverse. La seule humiliation qu'il lui épargne, c'est le viol. Et encore... la situation de Jewel s'apparente à un viol mental. À la fin c'est l'Homme Pourpre lui-même qui se lasse d'elle et, pour s'en débarrasser, lui ordonner d'attaquer le QG des Avengers qui, comble de malchance pour elle, reçoivent ce jour-là les Defenders. Jewel ne fait pas le poids, elle est rapidement maîtrisée et il lui faudra des mois de thérapie avant de reprendre une vie normale. Devenir Knightress sera une ultime tentative d'adopter une identité masquée, après le déshonneur vécu par Jewel. Mine de rien, la chronologie évoquée par Bendis assure une carrière "oubliée" qui s'étend de la trilogie "Galactus" jusqu'à un moment où Luke Cage et Iron Fist font déjà équipe, dans des épisodes parus dans les années 1980. En temps Marvel, cela fait plusieurs années, même en décomptant sa captivité. On est loin de l'héroïne dilettante évoquée dans les premiers mois d'Alias. La série s'achève au #28, après que Jessica ait croisé une nouvelle fois l'Homme Pourpre, le battant cette fois. Jessica avait envisagé une relation avec Ant-Man (Scott Lang) mais retourne voir Cage pour lui annoncer qu'elle est enceinte. Avant qu'elle ait pu lui dire, Cage lui avoue de toute manière qu'il l'aime. Après des mois de série désespérée, c'est un happy end inattendu. "C'est *un nouveau chapitre*" dit Cage. Et c'est vrai aussi pour le scénariste et créateur de Jessica. Quand il s'est lancé dans *Alias*, il n'avait pas de raison d'anticiper qu'on lui proposerait quelques années plus tard la refonte des Avengers. Et voilà Jessica Jones devenue l'ex camarade d'école de Spider-Man, la fille d'un employé d'Iron Man, la maîtresse de Luke Cage, l'alliée de Spider-Woman. Jessica et sa reconstruction mentale forment un axe invisible dans la configuration à venir des New Avengers

Jewel, une héroïne qui échoue... sans que ce soit de sa faute. Là où la chance a fait que les autres héros échappent à l'Homme Pourpre, elle a été sa victime pendant des mois.



SUR LA PENTE

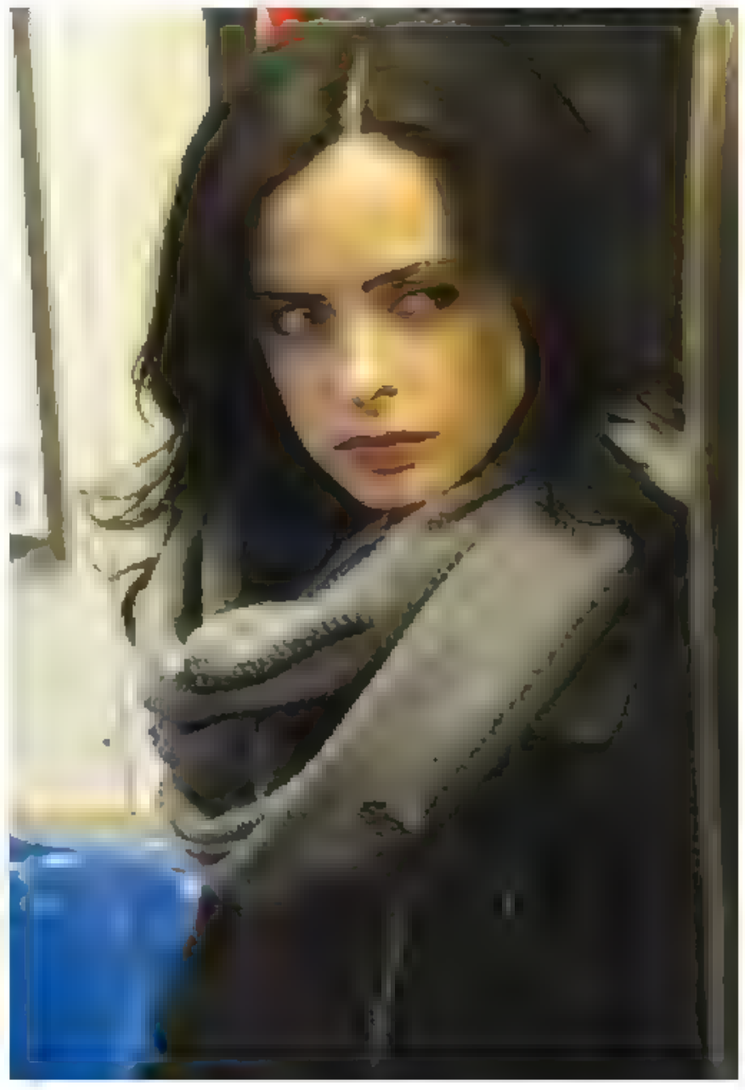
Dans un premier temps, pourtant, Bendis ne va pas se presser de la projeter dans un rôle plus actif. "Le nouveau chapitre" évoqué par Cage, c'est la courte série *The Pulse*, dans laquelle Jessica, cherchant un peu de stabilité, ferme son bureau et devient employée de J. Jonah Jameson pour des enquêtes concernant des surhumains. Sa première mission ? Élucider le meurtre d'une journaliste alors que Bendis prend beaucoup de plaisir à insinuer que la victime n'est autre que... Lois Lane. Jessica est différente puisqu'elle se construit une vie, un couple et est en passe de devenir mère. Mais cette fois, la série est plus courte, gênée dans son développement par les délais de la série *Secret War* (au singulier). Cage est gravement blessé alors qu'on révèle que malgré lui, il a fait partie d'une équipe secrète manipulée par Nick Fury, équipe qui forme un autre prototype des Avengers de Bendis. Son amant blessé, Jess devient une femme aux abois, chose qui sera confirmée dans *New Avengers*, qu'on pourrait envisager comme une phase trois de la vie de Jessica après *Alias* et *Pulse*, son passage à un autre stade. En fait, la meilleure plus value pour Jessica à cette époque ne vient pas de Bendis mais d'Allan Heinberg dans *Young Avengers* vol.1, qui est en fait une sorte de mentor malgré elle des "Jeunes Vengeurs". Eux, rêvent d'être des héros, elle déteste ce rôle et les mets en garde, la dynamique est intéressante. Pour en revenir aux *New Avengers*, toute la question est de savoir si Bendis n'est pas au contraire en train d'écrire une trilogie reconstruisant surtout Luke Cage (rôle effacé dans *Alias*, devenant partenaire dans *The Pulse* puis omniprésent dans *New Avengers*). Jessica, elle, s'en trouve pratiquement réduite au rôle de "mère de Danielle, l'enfant de Cage", de "femme au foyer" (le couple se marie d'ailleurs dans *New Avengers Annual* #1). C'est presque normal, on sait qu'elle déteste le super-héroïsme. Mais les premières années, elle va surtout apparaître comme un frein demandant souvent à Cage de lâsser tomber l'héroïsme. Pour être honnête, Bendis fera naître les mêmes doutes chez Cage (lequel oscille entre la nécessité de défendre un monde meilleur et l'envie de raccrocher pour se consacrer à sa famille). Là où



Bendis franchira une ligne, c'est dans les mauvais choix cultivés par Jessica, en particulier au moment de *Civil War* ou elle fait tantôt partie de ceux qui fuient vers le Canada, tantôt de ceux qui décident de s'enregistrer auprès du gouvernement ce que ne fait pas Cage. Lerreur, sans doute, c'est de ne pas assez s'appuyer sur tous les liens que Bendis lui-même a tissés dans *Alias*. Il y a une vague mention du fait que Jess et Parker se connaissent, sans plus. Mais les ramifications de ses liens antérieurs avec plusieurs héros ne seront pas explorées. L'autre mutation est visuelle : arrivée chez les Avengers, elle prend la silhouette parfaite d'une super-héroïne des faux airs de top model, bien loin de l'aspect plus réaliste, imparfait, initié par Gaydos. Jessica ne reprendra un rôle réellement proactif qu'une fois *Secret Invasion* passé et surtout à partir de *New Avengers vol.2*, qui la voit officiellement intégrer l'équipe tout en continuant de refuser l'attirail typique du super-héros (Luke Cage tentant bien de la convaincre de se faire appeler Power Woman). Néanmoins, Bendis tire sa révérence plus tard en rendant à Jess son rôle démoralisateur. Dans son ultime épisode lié aux *New Avengers* (en 2013) c'est elle qui, encore, tente de convaincre Cage d'arrêter, alors qu'il en est déjà à imaginer que, faute d'être un Avenger, il pourrait relancer les Héros à Louer. À partir de là, elle passera dans l'escarcelle du scénariste Al Ewing dans *Mighty Avengers*, qui lui réservent quand même quelques scènes intéressantes comme, par exemple, une remise en place musclée du Spider-Man Supérieur.. Et combien de personnages Marvel peuvent se targuer d'avoir terrassé Spidey ?

EN ATTENDANT JESS

On est, en fait, depuis *The Pulse*, toujours dans l'attente d'un vrai troisième chapitre consacré à Jessica Jones-Cage, chapitre où elle ne serait pas un faire-valoir. Avec cet écueil : ce "troisième livre", pour être légitime ne peut être écrit que par son créateur. Or, Brian Michael Bendis cumule les projets chez Marvel et ailleurs (la série TV *Powers* est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles il a annulé sa venue au Paris Comic Con). Ce qui lui manque, c'est du temps. Peut-être, aussi, que la nécessité et la motivation d'une telle série vont se voir démultipliées par le lancement, le 20 novembre prochain, de la série TV *Jessica Jones* chez Netflix. Si l'on se réfère à certains précédents (lancement d'un comic-book *S.H.I.E.L.D.* parce que Marvel se trouvait piteux de ne pas en avoir alors que la licence était sur le petit écran, tentative de réimposer Deathlok en raison de son passage dans *Agents of S.H.I.E.L.D.* ou, mieux, retour d'Howard the Duck après une apparition dans une simple scène bonus) et si l'on rajoute, en prime, l'importance donnée à des séries de femmes (même Peggy Carter a eu droit à quelques spéciaux), Jessica Jones ne devrait pas tarder à pointer à nouveau son nez dans un comic-book. La question qui se pose alors est de savoir si Marvel dégagera du temps à Bendis pour l'écriture ou – pressé – confiera le bébé à un autre auteur. L'autre mystère est de savoir si l'existence d'une version TV ne risque pas de contaminer la Jessica Jones des comics. Car à l'écran, la détective déprimée est jouée par Krysten Ritter, une actrice (forcément) beaucoup plus télégénique que ce que dessinait Gaydos. David Tennant, qui incarne Killgrave "L'Homme Pourpre" semble avoir un aspect beaucoup moins fantasque. Enfin, la Jessica Jones d'*Alias* se définissait par un refus d'un monde où le super héroïsme est omniprésent. Si Luke Cage et Daredevil font bien partie des personnages facilement disponibles chez Netflix (présent d'ailleurs dès le premier épisode de *Jessica Jones*, joué par Mike Colter et on croise même Patsy Walker, identité civile d'Hellcat), inutile de dire qu'on ne risque pas – a priori – de voir passer un Captain America manipulé par Hydra ou un Ant-Man. Et c'est tout le péril rencontré par Jessica à l'écran : le public, habitué à associer le logo Marvel à des super-héros (ou des "amis" de super-héros comme le S.H.I.E.L.D. ou l'Agent Carter), ne risque-t-il pas de tiquer devant une protagoniste qui se veut être leur antithèse ? *Alias* était un comic-book sur le post-héroïsme. Le spectateur cible n'attend-il pas le contraire ? À moins que justement



Marvel et Netflix récupèrent du coup ceux qui, déjà, s'estiment lassés par le Spandex et l'humour potache qu'on associe avec les super-héros ces temps-ci. Netflix et Marvel ont cependant de quoi pouvoir ménager la chèvre et le chou, en se reposant sur les flash-back qui apparaissaient déjà dans le titre *Alias*, lors des rares fois où Jessica se souvenait de sa carrière. D'ailleurs, un des épisodes intitulé "Jewel And The Power Man" laisse peu de place au doute quant au fait qu'on verra tout ce beau monde en costume. Quel que soit le sort de la série TV de Miss Jones elle a cependant toutes les chances de débloquer le sort de la Jessica des comics. Et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle.

X.F

COMIC BOX
(RE)CONNECTEZ-VOUS

PRINT ou DIGITAL

VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT
SUR BOUTIQUE.2B2M.FR
L'APPLE STORE ET GOOGLE PLAY

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ E-MAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

CB97

Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 01 43 42 22 69). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 01 43 42 22 69.

TANYA TATE

PLUS HABILLÉE QUE VOUS CROYEZ...

TANYA TATE EST UNE GEEKETTE ACHARNÉE, QUI REND COMPTE DE L'ACTUALITÉ DES JOUETS ET DES COMICS SUR SON PROPRE SITE ET MÈNE UNE ACTIVITÉ RÉGULIÈRE DE COSPLAYEUSE AUX USA. MAIS DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS, TANYA TATE EST AUSSI UNE STAR INTERNATIONALE... DU PORNO. UN DISCOURS À CONTRE-COURANT (MAIS RÉFLÉCHI) SUR L'IMAGE DE LA FEMME DANS LA CULTURE GEEK.

Vous êtes cosplayeuse depuis cinq ans. Vous avez débuté par un cosplay d'Emma Frost. Vous étiez déjà fan de comics/geekette avant ça? Vous saviez qui elle était?

J'étais plus fan des séries TV et des films que j'ai vus en grandissant, comme *Batman* époque Adam West, *L'Incroyable Hulk* et les *Superman* de Christopher Reeves. Mais, oui, j'étais fan de comics. J'achetais des éditions en recueil pour pouvoir les lire en voyageant. Donc je connaissais Emma Frost et le jour où il a fallu choisir mon premier cosplay, c'était forcément elle!

Depuis, vous êtes devenue une cosplayeuse professionnelle? C'est-à-dire que vous faites payer pour les photos prises avec vous?

Je dirais que je suis "semi-professionelle" car je ne me considère pas comme faisant partie de ceux qui vont de salon en salon pour vendre leurs photos, mais je le fais à l'occasion. Le cosplay n'est qu'une facette de mes activités. J'ai une gamme de figurines en vinyle, j'écris des critiques, des articles... Disons que je suis une geekette professionnelle. Les gens payent parfois pour mes photos. Cela dépend si je prends mon propre stand ou si j'ai des frais de ce genre à rentabiliser. Là, je fais payer. Mais si je suis là en "touriste" sans stand, et que quelqu'un me photographie, je ne fais rien payer.

La cosplayeuse n'oublie jamais dans quel milieu elle évolue. Pas question d'en montrer trop. Quand elle est dans les salons, elle sait à qui elle s'adresse...

Quels sont vos personnages favoris dans les comics ou pour les cosplays?

Mes personnages favoris sont masculins, je ne risque donc pas de m'habiller comme eux ! J'aime Hulk et Thor. Mais j'aime bien Emma Frost, que j'ai déjà "cosplayé" plusieurs fois. Quel cosplay je porte dépend de mon humeur. J'ai beaucoup fait la Catwoman façon Julie Newmar ces derniers temps, je me suis aussi beaucoup déguisée en Captain Marvel. Il y a aussi des périodes où j'étais Arisia des Green Lantern Corps pour plusieurs festivals d'affilée.

L'idée d'une actrice porno qui fait par ailleurs du cosplay peut faire naître des images caricaturales. Mais vous ne choisissez pas spécialement les costumes les plus déshabillés. Par exemple quand vous faites Captain Marvel, c'est la version la plus habillée.

Vous avez raison. Je ne me promène jamais à moitié nue. Dans les salons il y a des familles, des gosses. Je pense que ce ne serait pas approprié d'y montrer mes fesses. J'aime bien m'amuser et porter des costumes sexy, mais il y a une limite que je ne franchis pas. Ironiquement la "pornstar" que je suis est en général plus habillée que d'autres cosplayeurs ! J'aime bien l'ancien costume noir de Ms. Marvel mais si je devais le tenter un jour, mon corps resterait très couvert. Je choisis mes costumes selon deux critères. D'abord ce sont des personnages que j'aime. Mais parce que beaucoup de femmes portent la même chose, je préfère être un peu plus obscure dans mes variations. Du coup j'ai incarné des héroïnes des 70's comme Electra-Woman et Penelope Pitstop. Et quand je fais des personnages plus populaires, comme Captain Marvel, j'essaie d'y apporter un côté sexy.

Vous avez votre propre blog (*www.justalottatanya.com*) où vous parlez de super-héros et de la culture geek en général. Visiblement vous préférez séparer cette activité de votre carrière dans le porno.
J'ai d'abord voulu séparer les choses quand j'ai commencé à faire du cosplay parce que je le faisais simplement pour le fun, pas pour faire ma promo de pornstar. Je n'avais pas réalisé à quel point mes cosplays allaient devenir populaires. Je pense que les gens ont apprécié que je ne mélange pas ces choses. Ça m'a donné une légitimité, montré que je ne faisais pas ça pour attirer l'attention mais parce que j'aime réellement le cosplay. Au bout de quelques années, j'ai incorporé le cosplay dans certains de mes films pour adultes, comme *Tanya Tate's Cosplay Queens and Tied Up Teens*.

Justement, vous avez aussi joué dans les parodies pornos de films de super-héros d'Axel Braun et avez incarné Cersei Lannister dans une version porno de *Game of Thrones*. Vous ne pensez pas que, là, votre limite s'estompe ?
Dans les parodies d'Axel Braun, je n'ai jamais joué de super-héroine mais juste un personnage secondaire dans le film La parodie de *Game of Thrones*, *Game of Bones*, c'est différent parce que là pour le coup je l'ai fait pour moi. J'aime la série TV et le personnage de Cersei Lannister. Quand on me l'a proposé, je ne pouvais pas refuser *Game of Bones* a été tourné après *Cosplay Queens and Tied Up Teens*, donc j'étais un peu rassurée sur le fait de séparer ces deux mondes.

Récemment, il y a eu beaucoup de protestations féministes sur le fait que les super-héroïnes des comics ont le corps ou l'attitude de pornstars. Vous, vous êtes une pornstar déguisée en super-héroïne. Est-ce que cela vous a attiré beaucoup de remarques?
Je pense que les gens qui organisent ces mouvements de protestations le font pour leur propre gain et ne s'intéressent pas vraiment à l'apparence des super héroïnes. Ils ont d'autres motivations Les super-héros mâles sont bâtis comme des dieux et débordent de muscles qui saillent de leurs costumes Mais se plaindre de ça n'attire pas autant de "clicks" sur ces sites Alors que se plaindre qu'une femme est sexy vous assure d'être suivis.

Personnellement, vous pensez quoi de l'image des femmes dans les comics ?
D'une manière générale je n'ai aucun problème avec ça Ces vingt dernières années, on a vu beaucoup de fortes femmes dans les comics ou dans la culture geek. Je pense que les gens se scandalisent juste parce qu'ils aiment les polémiques. On en est arrivé à un point où c'est ridicule. Si d'autres personnes ne se comportent pas comme ils le veulent, ils lancent un hashtag et attaquent sur les réseaux sociaux. Alors oui, il y a des représentations qui posent problème. Mais ça vaut aussi bien pour les héros que les héroïnes

Il y a eu des histoires de harcèlement sexuel dans certaines conventions américaines ces dernières années. Est-ce que cela vous est arrivé ?
Je n'ai jamais été confronté au harcèlement. Je ne dis pas que ça n'arrive jamais. Mais en tout cas ça ne m'est pas arrivé à moi. Est ce que des gens ont été grossiers ? Oui. Mais de la même manière que des gens sont grossiers ou manquent d'éducation dans la vie de tous les jours.

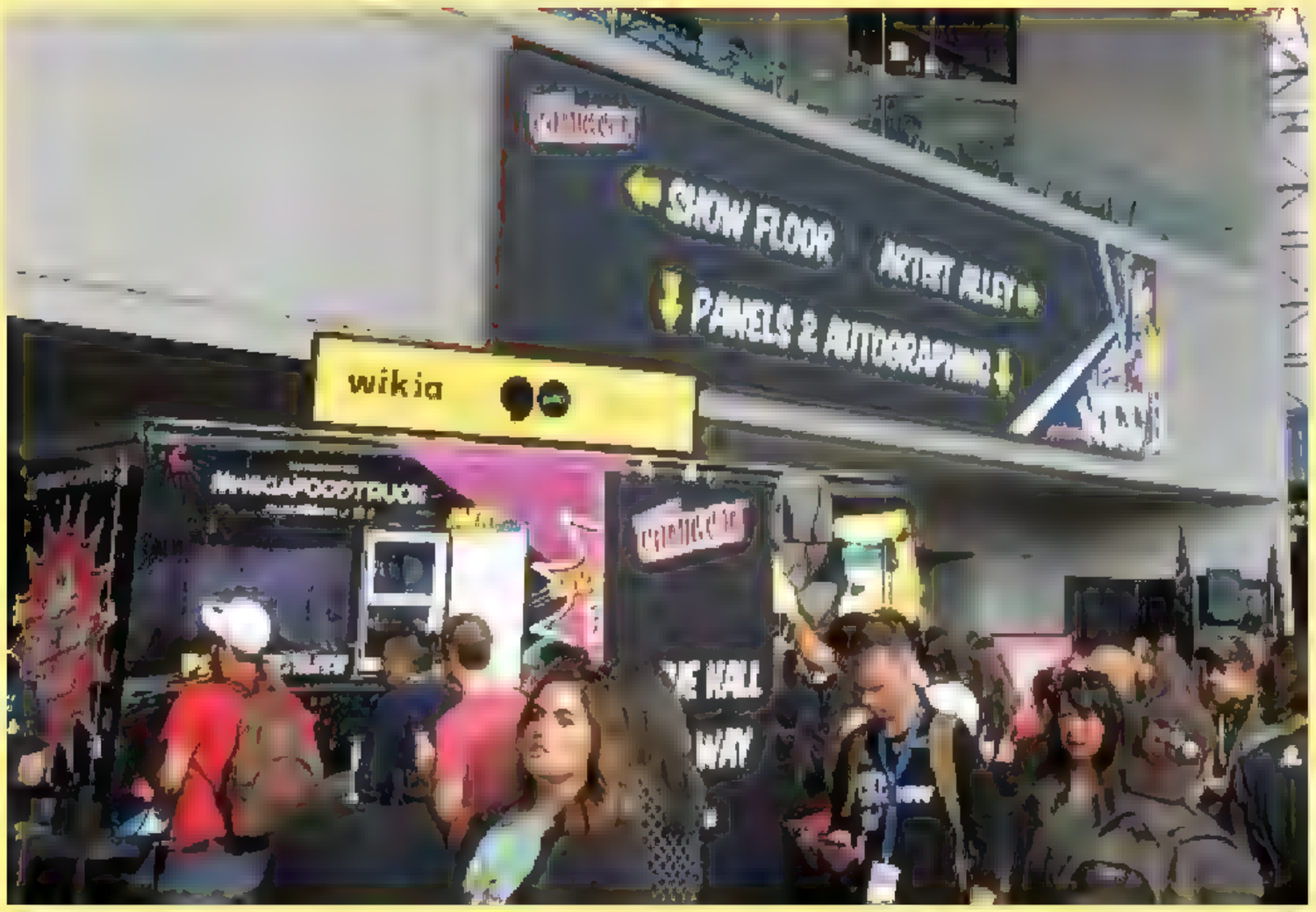
En 2013, vous avez lancé Lady Titan, un personnage qui est votre avatar en super-héroïne. Que pensez-vous faire de cette création ? Des comics ? Un cartoon ?
J'espère faire beaucoup de choses avec ce personnage. J'ai un comic-book en cours de création et j'ai la figurine, déjà disponible sur *MyHeroToys.com*. Le fait est que je me déguise souvent en super-héroïnes que d'autres ont créées. J'aime bien. Mais maintenant que cela devient un business, je voulais proposer aux gens un concept qui m'appartient. Avec Lady Titan, je possède cette création et quand je me déguise en elle, je fais la promotion de quelque chose qui est à moi.

Propos recueillis par X.F.

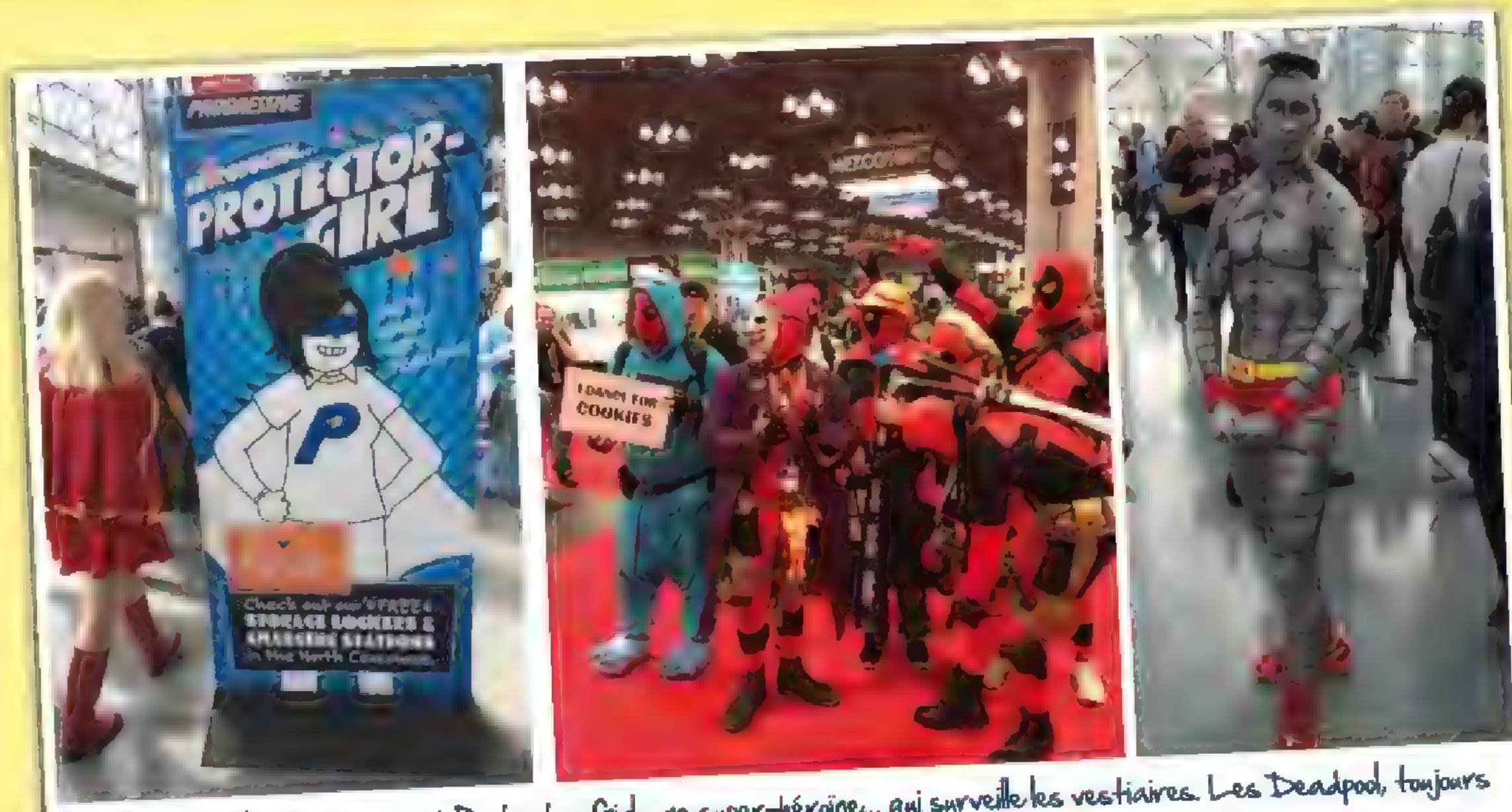
NEW YORK COMIC CON

MAIS OÙ PEUT-ON CROISER, DANS LA MÊME JOURNÉE, LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL DE L'ONU, UN IRON MAN GÉANT ET LA CRÈME DE LA CRÈME POUR CE QUI EST DES AUTEURS DE COMICS ? À LA NEW YORK COMIC CON, DONT C'ÉTAIT CE MOIS-CI L'ÉDITION D'AUTOMNE. DE QUOI SE REMPLIR LES MIRETTES ET PRENDRE LE POULS DE LA PROFESSION...

ENTRE JOIE ET AMBITION



L'habitude et la tradition font que dans la culture geek, le grand rendez-vous de l'année reste encore la San Diego Comic Con qui se déroule chaque été sur la côte ouest des USA. Dans les faits, depuis quelque temps, le focus a changé et "the place to be" est désormais à New York, deux fois par an. D'abord parce que la SDCC a fait le choix de s'ouvrir bien au-delà des centres d'intérêt des fans pour accueillir un peu n'importe quel blockbuster ou série sur le point de sortir. La portion, là-dedans, des comics et de leurs dérivés s'en est trouvé réduite. À la New York Comic Con, même si l'industrie du cinéma est là aussi, les choses sont encore à un tout autre stade. Si l'on parle série TV, c'est plus facilement pour y évoquer les séries Netflix telles que la saison 2 de *Daredevil* ou le début imminent de *Jessica Jones*. Bon point, si DC a transféré toutes ses activités sur la côte ouest, la société ne snobe pas pour autant la manifestation et vient lâcher quelques infos (comme par exemple l'arrivée du Toyman dans la série *Supergirl*), montre des extraits d'*Arrow* ou de *Flash*. Si l'on parle ciné ? Cela reste le plus souvent à proximité de la BD. Pour preuve un panel monté par le producteur de cinéma (et universitaire) Michael Uslan, qui aura bien fait gamberger les fans dans les heures précédant sa venue. Uslan, c'est le producteur historique de tous les films *Batman* (en dehors de celui de 1966), parce qu'il a signé la license quand plus personne n'y croyait. La rumeur s'agite. Serait-il là pour confirmer et annoncer un film de Batman version Ben Affleck ? C'est, en un sens, plus surprenant. Uslan s'est assuré les droits cinéma des *T.H.U.N.D.E.R. Agents* (création de Wally Wood dans les années 1960, dans laquelle il n'est pas idiot de voir un des ancêtres des Ultimates). Les T.H.U.N.D.E.R. Agents affrontaient diverses menaces pour le compte de l'ONU. Ces dernières années, les personnages, publiés chez IDW, ne rencontrent plus qu'un succès d'estime. Mais Uslan et son fils ont réussi un coup incroyable en arrivant, d'abord, à monter un projet de film avec l'argent des frères Huay (un studio chinois, ceux qui ont lu nos derniers numéros comprendront la logique). Mais encore mieux : puisqu'ils vont faire un film de super-héros agents de l'ONU, les Uslan sont allés frapper à la porte des Nations unies .. Lors du panel apparaît sur un écran le visage du secrétaire général Ban Ki-Moon, qui explique qu'ensemble, ils vont monter des partenariats. Les T.H.U.N.D.E.R. Agents vont être les mascottes de diverses actions de l'organisation internationale. Au point d'ailleurs qu'après la conférence, Uslan ira lui-même donner un discours dans les salons de l'ONU, devant des diplomates. Un panel qui se poursuit dans une institution de ce genre, c'est du jamais vu ! Côté comics, les annonces sont là aussi. On attendait Marvel sur des comics liés au film *Star Wars VII*, l'éditeur ouvre au lieu de cela un front nouveau sur la licence avec *Obi-Wan and Anakin*, une série qui se déroulera chronologiquement juste après *La Menace Fantôme*. Cette minisérie menée par Charles Soule et Marco Checchetto explorera un moment méconnu des comics, quand Anakin est encore enfant et qu'Obi-Wan commence à l'entraîner. Des nouvelles séries ? C'est presque monnaie courante. Du côté d'IDW, par exemple, on précise enfin les plans pour les licences *Rom* et *Micronauts*, récupérées dans l'été. L'éditeur va aussi lancer



À la NYCC, ils ont même créé Protector-Girl, une super-héroïne... qui surveille les vestiaires. Les Deadpool, toujours populaires dans ce genre de circonstances et un Colossus qui n'avait pas très chaud.

de nouveaux titres avec des aventures inédites. Cullen Bunn et David Baldeon ramèneront les Micronauts. Sans surprise, Chris Ryall, qui n'a jamais caché son admiration pour Rom le Chevalier de l'Espace, partagera avec Christo Gage l'écriture d'une nouvelle série Rom dessinée par David Messina et Paolo Villanelli. Mais, en dehors des séries, le NYCC est aussi un endroit où d'autres infos fusent. Comme le mercato stratégique qui voit DC perdre temporairement Greg Capullo, ni plus ni moins que le dessinateur de Batman ces dernières années, qui part dessiner un projet en collaboration avec Mark Millar. Est ce que la série de Scott Snyder restera aussi attractive sans cet artiste? Longtemps, DC et Marvel se sont fait la guerre pour se piquer des collaborateurs Mais le creator-owned attire de plus en plus de vocations... y compris chez d'autres dessinateurs qui sont en train de relancer des séries chez les "big two" mais qui confient en "off" que d'ici quelques mois, ils annonceront ailleurs leurs propres concepts. Un dessinateur vétéran (plus de 20 ans de métier) avoue, toujours en "off" qu'on vient de lui proposer 60 $ (52 euros) la page. Soit un tarif de débutant. Les grands éditeurs revoient les prix à la baisse et ça, ça crée forcément des envies d'aller voir ailleurs si l'herbe est plus verte Si ICV2, site spécialisé qui surveille chaque mois l'état des ventes fait bien une conférence qui démontre que le marché est toujours en progression (bien qu'elle ralentisse), l'impression générale est que la situation profite un peu toujours aux mêmes. Les riches deviennent plus riches et quelques petites maisons d'éditions, distancées, commencent vraiment à tirer la langue pour continuer. Parfois, on en croit à peine ses oreilles. Dans les allées de la NYCC, il y a aussi de quoi écarquiller les yeux. Le public ne peut pas passer à côté d'un gigantesque cosplay de l'armure d'Iron Man en mode Hulkbuster, peut être pas grandeur nature (c est-à-dire pas la taille vue dans *L'Ère d'Ultron*) mais faisant quand près de 3 mètres de haut. À un moment, l'homme en armure passe à côté d'un type déguisé en Hulk, mais qui n'est jamais que quelqu'un qui s'est peint en vert et qui ne peut rivaliser. Clairement, sur ce coup-là, Hulk déclare forfait. Et puisque l'on parle de Hulk, un autre gag se déroule non loin là. Les fans ne l apprendront qu'après, mais Mark Ruffalo (l'acteur jouant Bruce Banner) passe à quelques centimètres d'eux, méconnaissable sous un déguisement de gnome. Il n'est pas le seul à avoir cette idée. Jared Leto (le Joker de *Suicide Squad*) passe une journée à arpenter le salon sous un épais costume de singe. Il pousse le vice jusqu'à prendre une photo avec un type déguisé en Joker. Les deux acteurs ne révéleront leur présence qu'après coup, photos tweetées à l'appui. Malgré les craintes ou les effets d annonce inhérents à ce genre de manifestations, cette édition de la NYCC aura donné l'image d'une vraie fête, d'un milieu vivant, en pleine activité où les outsiders n'ont pas dit leur dernier mot.

Zemo

UN ROMANCIER VOUDRAIT L'ÉCRIRE DANS UN DE SES LIVRES QU'ON LE LUI REPROCHERAIT, EN EXPLIQUANT QUE C'EST TROP GROS, QUE PERSONNE N'Y CROIRAIT. LA RÉALITÉ, POURTANT, DÉPASSE LA FICTION. LA BRANCHE CINÉ MARVEL STUDIOS VIENT DE S'ÉMANCIPER DE MARVEL ENTERTAINMENT (QUI CONTRÔLE ENCORE LES COMICS, LES PRODUITS DÉRIVÉS ET LA TV), SUR FOND DE DISPUTE ENTRE LES TÊTES PENSANTES ET DE CONTRE-PERFORMANCE D'AGE OF ULTRON. DANS LES FAITS, QU'EST-CE QUE ÇA CHANGE ?

Surprise : la filiale cinéma de Marvel vient de changer de branche dans la hiérarchie ! C'est à-dire qu'elle échappe au giron de Marvel tout court, pour ne répondre désormais qu'à la direction de la maison mère, Disney. Étonnant, puisque, jusqu'ici, le cinéma était le joyau de la couronne Marvel. Mais dans les coulisses Kevin Feige, le boss du pôle cinéma derrière *Avengers*, *Iron Man*, *Captain America* et les autres, avait de plus en plus de difficultés à composer avec le grand ponte de Marvel Entertainment, à savoir le richissime Isaac Perlmutter. Ce dernier, peu client des apparitions médiatiques, s'est pourtant taillé une solide réputation de radin. La petite histoire (non vérifiée) voudrait qu'il ait rationné jusqu'aux trombones et feuilles de photocopies des bureaux de Marvel. Pourtant, jusqu'ici, la filiale cinéma, c'était totalement autre chose. Au début des années 2000, après avoir constaté le succès de films comme *X-Men* ou *Spider-Man*, le groupe Marvel s'est dit, fort judicieusement, qu'au lieu de louer les droits de ses personnages à des studios ciné, il suffisait de se lancer directement sur le grand écran (en créant Marvel Studios), avec le succès économique que l'on sait. La réussite insolente de Marvel n'a pas tardé à attirer les convoitises d'Hollywood et finalement, en 2009, Disney a déboursé 4 milliards de dollars pour acheter cet outsider qui grimpait à toute vitesse. Nul doute que si Marvel n'était resté qu'un éditeur de fascicules, Disney ne se serait pas rué dessus de la même manière. Depuis, les succès des films Marvel Studios ont été une véritable manne pour les super-héros du groupe, en particulier avec la sortie, en 2012, du premier film *Avengers*. Au demeurant, on pourrait donc se dire que Marvel Entertainment (la "maison mère", qui contrôle les comics, les séries TV, les propriétés intellectuelles et, jusqu'ici, les films), n'avait aucun intérêt à voir partir la branche ciné. Et c'est le cas. Mais en toile de fond, dernière cette réussite éclatante, il y a aussi des rapports tendus entre l'équipe de Perlmutter et celle de Feige. Un vrai schisme philosophique puisque la stratégie Perlmutter équivaut bien

souvent à faire des économies à la base (y compris sur la production de films battant les records du cinéma américain). Du côté de Feige, on estime que la prochaine étape passera bien au contraire par un plus grand investissement. Deux points de vue très différents, d'autant plus qu'il se murmure que la multinationale serait mécontente des chiffres d'*Age of Ultron*. Avec 1,4 milliard rapporté au box-office mondial, cela vous paraît fou ? Mais il y a pourtant une réalité des chiffres derrière tout ça.

L'ALIBI CHINOIS

Quand l'information a filtré, beaucoup ont crié à la manipulation, au règlement de comptes entre les services ou à une industrie du cinéma devenue si folle qu'elle ne peut plus se satisfaire d'une des plus grosses recettes de l'histoire. Comment le groupe Disney/Marvel pourrait-il faire la fine bouche devant une telle somme ? Pour bien comprendre la chose, il fait apporter une nuance dans les termes. Il ne s'agit pas de parler d'un échec mais d'une déception. *Age of Ultron* n'a tout simplement pas rapporté l'argent prévu. Quelques mois avant la sortie d'*Age of Ultron*, les analystes le criaient haut et fort : le deuxième film avec les Avengers allait pulvériser les scores du premier. Non seulement ce n'est pas précisément ce qui s'est passé mais il faut bien comprendre qu'une partie des choses est masquée par le changement du contexte international : comme nous vous le rapportions dans *Comic Box* #95, ces dernières années, le marché chinois s'est ouvert de façon progressive aux films américains. Ainsi, si on regarde dans le détail les résultats mondiaux du premier film *Avengers*, en 2012, ils se décomposent ainsi : sur le marché US, le film a récolté 623 357 910 $ selon boxofficemojo.com et 896 200 000 $, hors US. Sur ces 896 200 000 $ à l'époque la Chine ne représentait en gros que 10 % du chiffre d'affaires, avec 86 300 000 $. Une somme appréciable, certes, mais qui n'est qu'une fraction de ce que la Chine absorbe aujourd'hui. En 2015, *Avengers 2 : Age of Ultron* fait un total mondial de 1 401 544 064 $, soit 100 millions de moins que le premier. Mais si l'on regarde la ventilation, on compte 457 744 064 $ aux US (soit une perte du tiers du chiffre d'affaires et à peine plus qu'*Iron Man 3*) et 943 800 000 $ hors US (soit une cinquantaine de millions de plus). Mais sur ces 943 800 000 $, la Chine, qui a progressé en matière d'exploitation de films US, représente cette fois 240 110 000 $ à elle seule, soit un quart du chiffre hors US. Aux USA *Avengers 2* s'est clairement tassé par rapport au premier. Quelques mois avant la sortie, les analystes comptaient que le film dépasserait sur le seul sol américain les 623 357 910 $ du premier *Avengers*. À la veille de la sortie d'*Age of Ultron*, les choses étaient revues à la baisse, avec une fourchette haute située quand même au-dessus de 500 millions et une autre, basse, plutôt vers les 400 millions. C'est bien cette hypothèse qui s'est confirmée. 457 744 064 $, cela reste appréciable mais quand vous comptez sur un chiffre d'affaires supérieur de 50 %, la déception est bien là. Sans parler d'échec (ce qui serait tout à fait délirant), cette contre-performance s'est aussi reportée sur différents pays (dont la France). Mais ce résultat moins fort qu'espéré est en partie masqué par le total international, lui-même boosté par la Chine. Si l'on reprend l'exemple d'*Iron Man 3* (2013), qui n'a coûté "que" 200 millions à faire (quatre cinquième du budget d'*Age of Ultron*), sa carrière US donne 409 013 994 $ (à peine moins qu'Age) et hors US 806 426 000 $, donc 121 200 000 $ pour la Chine, parce qu'à l'époque le nombre le marché chinois représentait moins. Reportons *Iron Man 3* dans la même conjoncture chinoise" qu'*Age of Ultron* en 2015 (mettons 230/240 millions) et l'on se rendra compte qu'*Iron Man 3*, s'il était sorti avec une

> **"L'affaire est tant un schisme politique que géographique entre NY et L.A."**

Chine aussi ouverte qu'en 2015, aurait généré un chiffre d'affaires identique à celui d'*Age of Ultron*, sans qu'on ait besoin de sortir toutes les stars sur le pont. Au-delà d'une rentrée d'argent moins massive que prévu, c'est bien un problème de stratégie qui se pose à Marvel.

L'IMPORTANT, C'EST LA CHUTE ?

À titre de comparaison, le concurrent *Jurassic World* a fait 1 637 439 335 $ en exploitation mondiale, ventilé ainsi : 643 839 335 $ aux US (à peu de chose près le même résultat qu'*Avengers 1* en Amérique) et 993 600 000 $ dans le reste du monde, avec 228 740 000 $ en Chine. *Jurassic* a moins un peu moins bien marché en Chine qu'*Age of Ultron* mais ce qui fait la différence, c'est bien l'exploitation aux US. Si l'on transpose la sortie d'Avengers 1 dans le marché actuel, avec la Chine qui représente non plus 90 000 000 $ mais plus de 230 000 000 $ en général pour les gros blockbusters, on voit que – s'il était sorti en 2015 et en prenant en compte l'évolution de la Chine – *Avengers 1* aurait fait un résultat mondial supérieur à *Jurassic World* et donc encore plus à *Age of Ultron*. La différence de résultats entre les deux *Avengers* pourrait s'arrêter à un record non-battu mais elle intervient dans un contexte particulier. Depuis le succès insolent d'*Avengers* en 2012, beaucoup attendent la chute ou tout au moins un tassement marqué des performances des films de super-héros. Or, ces derniers temps, les longs-métrages consacrés à des super-héros (produits par Marvel Studios ou pas) ont connu des fortunes diverses. C'est le moins que l'on puisse dire. En 2014, *Amazing Spider-Man 2* s'est couché à environ 200 millions en territoire étasunien, soit la moitié de la recette du premier film de Sam Raimi, 12 ans plus tôt. C'est ce qui a poussé Sony à rechercher une alliance rapprochée avec Marvel pour les années à venir. *Age of Ultron*, comme expliqué ici, s'est considérablement tassé par rapport aux projections ou aux résultats de son prédécesseur. *Ant-Man*, qui relève d'une économie très différente (c'est le film le moins cher que Marvel Studios ait produit à ce jour) est lui aussi sorti dans la fourchette basse des prévisions. Enfin, il y a eu l'accident industriel de la Fox avec *Fantastic Four* cet été dont on aura bien compris que l'échec est imputable encore à d'autres facteurs. De quoi prêcher une chute des films de super-héros, tant espérée par leurs adversaires culturels ? On n'en est pas là, tant s'en faut. Les erreurs de management de Sony et de la Fox sur Spider Man ou les Fantastiques noircissent, on le comprendra, le tableau. Ce qui ne fait l'affaire ni de Marvel Studios ni même du concurrent Warner, les deux firmes s'étant engagées dans un programme ambitieux sur plusieurs années et n'ayant pas besoin que les actionnaires pensent que la mode est passée. Mais, quand même, si on insère dans l'équation une autre donnée importante le public, les choses sont préoccupantes. Chute, c'est exagéré mais désaffection, oui. Le milieu du cinéma américain a en effet l'habitude de compter le succès des films en dollars (par opposition à la France ou d'autres pays où l'on parle plus volontiers du nombre de places vendues). Il ne faut pas avoir fait spécialement de grandes études pour comprendre qu'avec l'inflation, le prix des places augmente et que donc, d'année en année il est plus facile d'établir des records au box office américain. Ajoutez à cela l'augmentation des salles spécialement sonorisées ou avec des gadgets comme la 3D, avec un prix d'entrée plus cher et vous comprendrez qu'à box-office égal, deux films sortis à quelques années d'écart n'ont pas déplacé le même nombre d'Américains. Au deuxième trimestre 2012, pour la sortie du premier *Avengers*, le prix moyen d'une place de cinéma était de 8,12 $. Si l'on divise le box-office du film par ce prix de billet, on obtient un nombre théorique de 76,8 millions de spectateurs environ (théorique, puisque bien sûr on ne sait pas combien de personnes l'ont revu plusieurs fois). Au deuxième trimestre 2015, pour la sortie d'*Age of Ultron*, la place américaine se vendait en moyenne à 8,61 $. Répétons la même opération avec ces nouvelles données : 53,2 millions de spectateurs américains. Plus de 23 millions de places perdues. Cela dit, Marvel a de la marge. Le premier *Spider-Man* de Sam Raimi, sorti en 2002, affichait 418 002 176 $ (soit, ramené au prix du billet de l'époque, 69,5 millions de spectateurs). En 2014, le score d'*Amazing Spider-Man 2* calculé selon le même procédé ne totalise que 24,3 millions de places vendues aux USA… On pourra mettre la chose sur le dos du piratage, mais à l'évidence *Jurassic World* a convaincu beaucoup plus de monde qu'*Age of Ultron*. Une partie du problème est ailleurs : l'univers de ces films vit aussi à travers une avalanche de produits dérivés. Or, si vous avez un tiers de spectateurs américains de moins dans la salle, c'est autant de moins de gens à qui vous risquez de vendre des figurines ou des gadgets relatifs à un film qu'ils n'ont pas vu. Si un film se voit moins que prévu, les jouets associés se vendent moins eux aussi.

L'AFFRONTEMENT FINAL ?

Néanmoins la manne d'*Age of Ultron* (gagner moins d'argent que prévu ne veut pas dire qu'on en perd) a cependant encore de quoi faire des envieux et, avec un *Star Wars* à l'horizon, Disney sait que 2015 sera une année historique. Reste que si vous attendiez plusieurs centaines de millions de plus, c'est toujours rageant. Se pose également un problème de stratégie pour Marvel à l'intérieur du groupe, qui pouvait s'attendre à

devenir le "deuxième fils préféré" face à l'univers de Lucas et qui voit sa deuxième place sur le podium un peu moins haute que prévue. Stratégie à l'extérieur, également, puisque 2016 sera l'année du réveil de Warner, avec *Suicide Squad* et surtout *Batman v Superman*. En 2013, Warner pouvait en effet considérer *Man of Steel* comme un succès moyen : 668 045 518 $ dans le monde, dont 291 045 518 $ aux US, pas de quoi rivaliser avec un *Iron Man* ou un *Avengers*. Warner a donc décidé de booster la naissance de l'univers partagé DC au cinéma en y ajoutant Batman. Normal : en 2012, le *Dark Knight Rises* de Christopher Nolan a récolté globalement 1 084 939 099 $ (dont 448 139 099 $ aux USA), ramené au prix moyen de la place à l'époque de sa sortie, on obtient 57,60 millions de spectateurs en Amérique. La question est d'une part : est-ce que *Batman v Superman* arrivera à attirer plus de public aux USA, avec un prix de place plus haut et un box office international boosté par la Chine ? En théorie on serait tenté de dire que oui, encore qu'il faille voir de combien. Allez savoir aussi comment va se comporter l'outsider *X-Men: Age of Apocalypse* (*Deadpool* semble plus taillé pour se mesurer à *Suicide Squad*) et si sa sortie ne va pas venir grignoter les résultats des deux concurrents. L'autre partie de la question, c'est savoir si Marvel va se stabiliser ou rebondir.

Et c'est là qu'on en revient au schisme entre Feige et Perlmutter. La solution de Marvel Studios pour entretenir sa suprématie (ou, à défaut, tenir Warner par la barbichette) c'est de transformer *Captain America: Civil War* (à sortir en 2016) en un véritable *Avengers 2.1* qui idéalement, lorgnerait plus sur les chiffres du premier que du deuxième. En mettre plein la vue, tenir en haleine un public pour toute la nouvelle phase à venir. Ça, c'est l'option Feige. Perlmutter, lui, semble avoir réagi selon les traits qu'on lui attribue, voulant surtout réduire la voilure en termes de budget, jouer une meilleure rentabilité. Avec en ligne de mire, par exemple, l'avenir de Robert Downey Jr. (Iron Man) au sein de la gamme, sachant qu'il s'agit de l'acteur américain le mieux payé en 2015 (80 millions par an). Le contraire du "plein la vue", plutôt un "on va faire moins en espérant gagner autant". Rajoutez à cela l'ambiance délétère, les deux branches se renvoyant la responsabilité de la contre-performance d'*Age of Ultron*. Du côté du studio, on laisse filtrer que Marvel Entertainment aurait en effet eu la main lourde sur des questions de détails liés aux personnages, empoisonnant la vie des producteurs et du réalisateur). Le pôle entertainment/comics, lui, se bornant à un discours "*Ah, le cinéma, ce n'est pas nous*". Convaincu d'être freiné par des décisions prises en dehors du pôle cinéma, Feige aurait été, d'après plusieurs magazines américains, jusqu'à mettre sa possible démission dans la balance. Au final, le propriétaire a donc tranché : Marvel Studios (avec les objectifs exposés ci-dessus) répondra au directoire de Disney, sans passer par Perlmutter/Marvel Entertainment qui reste (entre autres choses) à la tête des branches comics et télévision.

RETOMBÉES

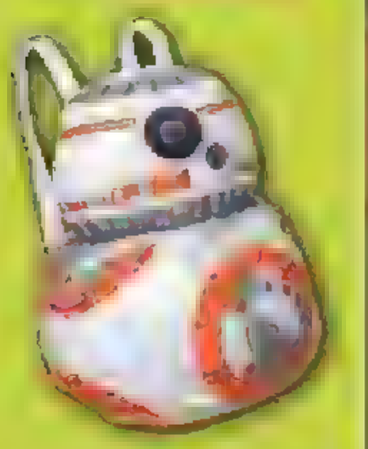
Il n'en fallait pas plus pour que de nombreux blogs et forums américains prévoient un scénario catastrophe, calqué sur la théorie de la conspiration autour des Fantastic Four, déjà évoquée dans *Comic Box #96* : l'irascible Isaac Perlmutter serait capable de se "venger" en sabotant les comic-books liés aux films prévus par Feige, comme ce que les rumeurs l'accusent déjà de faire avec les X-Men et les Fantastiques. Mais c'est peu probable, pour ne pas dire franchement fantaisiste. D'abord parce que cela reviendrait à saboter les trois quarts de la gamme, ce qui n'est guère possible. Ensuite parce que le propriétaire, tout en haut, c'est Disney, pas Perlmutter. De même qu'on a confié à Marvel Comics les séries *Star Wars* avec obligation de résultat, Disney saurait aussi taper du poing si on jouait avec les joyaux de la couronne. Et là, l'évident arbitrage qui mène à la séparation des deux entités Marvel montre bien que Perlmutter ne fait pas ce qu'il veut. Peu de chances, donc, que Marvel Comics commence à bouder les héros utilisés par Marvel Studios. En revanche, on peut sans doute compter sur Perlmutter pour essayer de consolider son emprise sur le multimédia hors films. Et du coup un regain d'activité du côté des séries TV ne serait pas surprenant, alors que le deal avec Netflix (*Daredevil*, *Jessica Jones*) promet déjà une nouvelle série par semestre. Il est possible (mais pas forcément avéré) que le fait que Marvel Studios et Marvel Television dépendent de deux hiérarchies différentes complique l'apparition de guest-stars dans les séries. Nous le verrons bien dans la saison à venir (en particulier au moment de voir si *Agents of S.H.I.E.L.D.* fera allusion à *Civil War*). Mais d'un autre côté ce n'est pas non plus comme si Marvel TV nous avait habitués à utiliser Tony Stark ou même Bruce Banner. Ironiquement, un des studios impactés par cette réorganisation sera aussi… Sony (puisque Perlmutter était jusqu'ici omniprésent dans les discussions autour de Spider-Man et des films dérivés), qui devra désormais composer directement avec Marvel Studios. C'était déjà un peu le cas avec la décision d'intégrer Spidey à l'univers Marvel "cinématique" mais cela pourrait débloquer bien d'autres choses. Par exemple, Drew Goddard, le concepteur de la série TV *Daredevil*, s'était retiré brutalement du projet (s'attirant la colère de Perlmutter) pour préparer un film *Sinister Six* devenu incertain mais, plus largement, un rôle dans la galaxie Spider Man de Sony. On peut imaginer que les discussions avec un Perlmutter, remonté après l'affaire *DD*, auraient été autrement plus animées qu'elles le seront avec quelqu'un de Marvel Studios qui, lui, n'a pas de billes directes dans Marvel Television. Ce n'est, de toute manière, qu'un stade transitoire. Même si une rare photo (ancienne) de Perlmutter diffusée dans les médias a tendance à le faire oublier, l'homme a maintenant 72 ans. S'il arrive que des milliardaires d'âge mûr s'accrochent à leur place, ils sont le plus souvent encore propriétaires de leur groupe, ce qui n'est plus son cas depuis le rachat par Disney. On voit mal comment Perlmutter pourrait encore se maintenir plus de quelques années à un poste décisionnaire. La perte du contrôle de Marvel Studios est peut-être la première pierre d'un Marvel post-Perlmutter. Quant à la branche cinéma et à Kevin Feige, nul doute qu'ils joueront une partie importante de leur avenir au printemps prochain, à la sortie de *Civil War*.

Xavier Fournier

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ



Nul doute que la nouvelle mascotte de *Star Wars* est BB-8, le petit robot qu'on a pu apercevoir quelques secondes dans la bande annonce de *Star Wars : Le Réveil de la Force*. Après un robot télécommandé par application chez Sphero (qui est presque épuisé), voici le sac à dos en forme de BB-8. Gare à toi, R2-D2, la concurrence est rude.

COSTUME D'HIVER

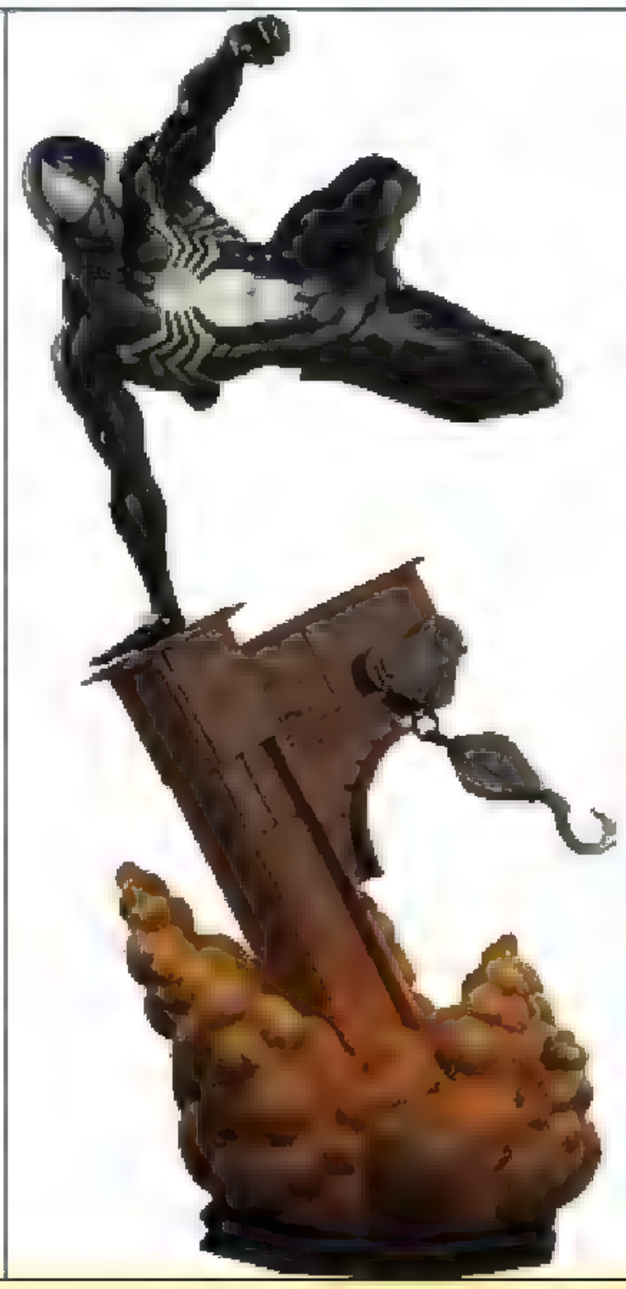
DC Collectibles > Mars 2016

Il fallait s'y attendre, la vague de produits dérivés de *Batman v Superman : L'Aube de la Justice* commence déjà déferler. Premiers produits annoncés : les statues en résine. L'une d'entre elles sort du lot : la version armure de Batman. Très proche du design de Frank Miller dans *Dark Knight Returns*, le costume métallique du héros en impose. Après Hulkbuster dans *Avengers : l'Ère d'Ultron*, on a l'impression d'assister à une mode de "héros surgonflé". Mais bon, quand on n'a pas de super-pouvoirs comme Bruce Wayne, alias Batman, il faut bien ça pour espérer gagner contre Superman. Mesurant plus de 30 cm de haut, cette pièce est prévue pour mars 2016, date de la sortie du film dans l'hexagone. La peinture restranscrit l'effet métal abîmé/rouillé voulu pour l'armure "sortie de la réserve" pour l'occasion. Au prix de 150 $, elle est nettement plus intéressante et imposante que les trois autres statues à sortir au printemps. On retrouvera donc Superman (dans son costume mis à jours), Batman (avec les traits de Ben Affleck) et Wonder Woman, dans sa première version cinématographique. Chaque statue est posée sur un socle arborant le logo du film.

LE NOUVEAU VADOR ?

Hot Toys > Décembre 2015

Sûrement l'un des personnages les plus attendus dans *Star Wars : le Réveil de la Force*, Kylo Ren est, a priori, le vilain en titre de ce nouvel opus. Hot Toys a sauté sur l'occasion pour produire une première figurine à l'échelle 1:6. Les détails sont encore une fois bluffants : du masque, à la tenue en passant par le sabre laser qui s'illumine. Pour environ 200 €, la figurine est pour les amateurs du côté obscur...



5Q

FRENCH PAPER ART GALLERY avec Thomas Olivri

Parlez-nous un peu de la naissance de cette galerie ?

Cette galerie, c'est une histoire d'amour entre Geek Art et French Paper Art Club. Geek Art est un blog que j'ai créé il y a cinq ans. Je mets en ligne des arts inspirés de la pop culture (graphisme, photographies, sculptures...). Le blog a pris de l'ampleur car il y a de plus en plus d'artistes qui font ce genre de "fan-art". Par la suite, j'ai écrit deux livres sur le sujet chez Huginn & Muninn. J'ai rencontré Laurent Agnoux de French Paper Art Club, une galerie en ligne, spécialisée dans la sérigraphie inspirée de musique et art. On s'est associé car il avait l'expérience de travailler avec les artistes, et de mon côté, j'avais une communauté qui grandissait. On est allés chercher des licences officielles, comme par exemple en ce moment DC Comics et Warner, et on a commencé à sortir des sérigraphies inédites.

Comment ça se passe ?

Nous commissionnons des artistes du monde entier en leur donnant libre cours sur la licence. Leurs pièces sont ensuite validées par Warner/DC. Nous avons des artistes originaux comme M. Garcin (spécialiste du collage, NDLR). Toutes les sérigraphies sont limitées, signées et numérotées. Pour certaines œuvres, comme par exemple la Justice League par Alex Ross, nous proposons des reproductions numériques, sur du papier de qualité.

Expliquez le concept de sérigraphie ?

La sérigraphie est une technique d'impression manuelle, où toutes les couleurs sont appliquées les une après les autres, par couches successives. C'est une technique développée dans la culture rock américaine dans les années 1950. Encore aujourd'hui, des groupes comme les Foo Fighters ou Metallica demandent des affiches originales quand ils se produisent quelque part.

Pourquoi ouvrir une galerie "réelle" en plus de l'accès numérique ?

On s'est dit qu'il était temps d'ouvrir une vraie galerie dédiée à la pop culture à Paris. Nous avons ouvert en juillet dernier. Fin septembre avait lieu notre première exposition officielle, consacrée aux héros DC. Nous exposions tout notre catalogue Batman, Superman, Flash et autres...

BACK IN BLACK

Sideshow > Août 2016

Spider-Man a toujours le vent en poupe, et on risque d'en entendre beaucoup parler l'année prochaine lors de son apparition au cinéma dans *Captain America : Civil War*. Après les versions inspirées de l'univers graphique de J. Scott Campbell, voici une nouvelle statue dans la gamme "Premium Format" de Sideshow. Dans son costume noir, Spidey bondit d'un échafaudage sur le point d'exploser Dynamique et imposante (65 cm de haut sur 33 cm de large), Spidey nous donne l'impression de lutter contre ses pires ennemis. La statue a sa place à côté du Hobgoblin ou du Iron Spider sortis il y a quelques années dans la même collection. Vu le gabarit du personnage, il faudra débourser environ 450 € pour pouvoir l exposer chez vous.

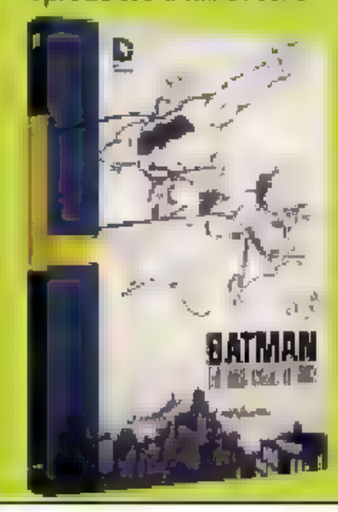
ARROW/FLASH DE L'ÉCRAN À LA FIGURINE

DC Collectibles > Printemps 2016

La notoriété grandissante des séries TV DC Comics créent une demande équivalente en produits dérivés. Le printemps prochain verra une nouvelle vague de figurines articulées de 17 cm en plastique. Les sculpteurs profitent de tous les développements technologiques pour obtenir un réalisme très bon, vue l'échelle de la figurine. Ainsi, on reconnaît Katie Cassidy dans son costume de Black Canary, ou encore John Barrowman en Dark Archer. Pour les autres, Arrow 3 0, Reverse-Flash ou encore Heat Wave, leurs masques permettent de faciliter le travail. De quoi recréer des scènes des séries TV

TOYNEWZ

À l'occasion de la sortie de *DK3* (cf. p. 52), Graphitti Designs sort la tête des tee-shirts et propose un nouvel exemplaire d'un classique DC dans la collection Gallery Edition : *Batman : The Dark Knight Returns*. Retrouvez la quasi-intégralité des planches originales de Frank Miller reproduites à taille réelle



SPIDEY MADE IN FRANCE

Marvel / Vision Plus > Disponible

Destinée aux plus jeunes, Vision Plus en partenariat avec Marvel lancera bientôt une nouvelle série de lunettes pour enfants, inspirées de la licence *Ultimate Spider Man*, aux alentours de 90 €. Des lunettes réalisées en France ! Ce sera donc l'occasion d'avoir l'air cool dans la cour de récré.

FRÈRE ET SŒUR

ThinkGeek > Disponible

Après Vision, Ultron et une nouvelle version de tous les Vengeurs déjà existants, il était temps que Wanda et Pietro Maximoff (en vedette dans ce numéro) aient droit à leur version 1 :6 Comme d'habitude, Hot Toys a réalisé un travail impeccable sur les détails . des vêtements (notez le fluo sur les baskets de Quicksilver) aux visages, copiés collés des acteurs. Environ 200 € par figurine. À vous de voir si vous craquerez ou attendrez les versions 2.0 à venir avec *Captain America : Civil War*...

Malgré tout, la boutique en ligne reste active ?

Le site *frenchpaperartclub.com* permet de retrouver toutes nos sérigraphies, que ce soit super-héros, jeux vidéo mais aussi musique, car French Paper vient de là. Les pièces exposées dans la galerie de Paris resteront quelque temps inédites avant d'être proposées en ligne à tous un peu plus tard.

Quel est l'avenir de cette galerie ?

Notre objectif est de développer des expositions sur des licences officielles. Nous avons décroché la licence *Assassin's Creed* avec Ubisoft. Nous avons déjà sorti trois sérigraphies sur le sujet. Nous travaillons actuellement avec Electronic Arts sur *Dragon Age Inquisition*, sur les Sims. Nous allons encore une fois chercher des artistes inattendus, pour donner des visions inédites de ces univers. Nous avons également un projet d'atelier de street-art qui s'appelle l'Atelier Fantôme. Le but est de continuer les expos permanentes. On voudrait être comme un comic-shop, se renouveler constamment (tant pis si ce n'est pas toutes les semaines, comme dans ces boutiques). Nous voudrons que les visiteurs soient surpris à chaque fois qu'ils reviennent. Nous allons aussi faire venir des artistes, pour des événements ponctuels.

Quelles sont les expositions au programme ?

Nous sommes en train de travailler sur *Le Seigneur des Anneaux* avec Warner, avec au moins une vingtaine de pièces. Ça prend du temps, car souvent les artistes sont surchargés, et nous devons parfois attendre un an pour avoir une pièce. Nous allons aussi faire des jeux vidéo.

Des artistes peuvent vous communiquer leurs œuvres pour être éventuellement exposés ?

Bien sûr, via le site Geek Art. Il y a un formulaire de contact. Quand c'est possible, on crée des sérigraphies avec les pièces de ces artistes. Le site est devenu une vraie communauté, où les artistes peuvent également échanger

Plus d'infos : *frenchpaperartclub.com* et *geek-art.net* ou directement à la galerie French Paper Gallery au 51 rue Volta - 75003 - Paris.

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

RAS-LE-BOL

Désormais, acheter une intégrale de Marvel revient presque à 30 €. Il n'y a pas si longtemps, elle n'en coûtait que 25! Mais quelle peut bien être la cause d'une telle augmentation? L'inflation? La hausse de la TVA? Laugmentation du prix de l'encre et du papier? Non, en fait la vénté est bien plus énervante : la loi Lang a instauré le prix unique du livre, limitant à 5 % les réductions éventuelles, en vue de protéger les petites librairies indépendantes de la concurrence des grandes chaînes. Cet objectif est certes louable, mais il a eu un effet pervers, car pour assurer ladite unicité du prix de la vente, le soin de le fixer a été confié à léditeur (ou à l'importateur) Ce dernier inonde le marché de la BD tous les ans avec plus d'un millier de titres! Or, les libraires, les gros comme les petits, tout comme les lecteurs, n'ont pas la capacité d'absorber autant de titres. Ajoutez le fait que les Français lisent globalement de moins en moins et vous comprendrez vite pourquoi cette branche est en difficulté depuis des années.

Toutefois ce n'est pas mon seul motif de mécontentement, car la dérive commerciale des comics est loin de me laisser indifférent. Vous me direz que la vente de BD est déjà un commerce et vous aurez raison. Mais je fais plus allusion au fait que la créativité et l'originalité ont malheureusement cédé face au marketing, vous savez, ce procédé qui consiste à découvrir le meilleur moyen d'entuber les consommateurs. À ce sujet, je voudrais m'en prendre plus particulièrement à deux phénomènes récents : tout d'abord le côté obscur de l'Univers Marvel Ciné. Oui, car bien que n'étant pas un intégriste, cette manie de rebaptiser en anglais les Vengeurs (oui les Vengeurs, car j'exècre au plus haut point la pohtique de traduction de Panini), à cause des films, me semble totalement injustifiée, surtout lorsque ça fait des décennies que l'équipe est appelée ainsi. Alors je m'en fiche totalement, mais personnellement je vais continuer à dire les Vengeurs, la Veuve Noire et Œil de Faucon.

De même, Marvel semble avoir oublié que sa vocation première est de publier des bandes dessinées et non pas de produire des films. Aussi, rien ne les oblige à reproduire sur le papier ce qui marche à l'écran. En effet, entre l'avenir incertain des X-Men et l'arrêt annoncé des Quatre Fantastiques, Spider Man mis à part, l'ex Maison des Idées (oui je lui interdis de porter ce titre qu'elle ne mérite plus à mon sens) semble décidée à ne miser que sur les titres dont elle dispose des droits d'adaptation. Ensuite, horreur suprême, qu'ai-je appris? Marvel va réinitialiser (oui j'ai décidé d'éviter les anglicismes) son univers! Et moi qui croyais jusqu'à présent que cette sale manie était l'exclusivité des Débiles de la Concurrence… Précédemment, vous aviez dit que cette dernière avait besoin de se réinventer régulièrement. Permettez-moi de ne pas être d'accord, car ce terme supposerait que ce soit pour des raisons artistiques, alors les motifs sont purement pécuniaires. Bah oui, tout ça c'est pour lancer une nouvelle flopée de numéros 1 et tant pis si une petite dizaine seulement survivra, une fois que le soufflé sera retombé. C'est ce qui s'est passé lors de la dernière réinitialisation où, curieusement, les séries qui se vendaient le mieux, *Batman* et *Green Lantern* n'ont subi que des changements mineurs, contrairement à leurs collègues moins bien lotis en termes de ventes. D'ailleurs, je sais que ça fait déjà quatre ans, mais c'est désormais officiel, *Renaissance* est la remise à zéro des compteurs la plus mal faite de tous les temps, car il est clair qu'elle a été improvisée, la meilleure preuve étant la fin de Flashpoint, qui n'augure en rien une nouvelle continuité tant il est évident que Batman et Flash se connaissent depuis des années

Meiyo, de la Tour des Héros

Cher Meiyo. Il est vrai qu'en ce qui concerne les décisions entre les pouvoirs publics et les éditeurs sur l'avenir du livre, les lecteurs sont les parents pauvres de l'équation, faute de structure représentative. Mais la crise actuelle n'aide pas non plus. Pour les Avengers, d'après ce que nous en avons compris, c'est bien Marvel qui souhaite privilégier ce nom à l'international, forçant la main des licenciés (Panini y compris). En revanche, pourquoi les Avengers, alors qu'on parle des Gardiens de la Galaxie et pas des "Guardians", nous avions posé la question à Disney… personne n'a jamais répondu. Et s'il est tentant de dire que Marvel Comics se limite à copier ce qui marche à l'écran, il faut bien constater que la Thor actuelle, le Captain America ou même Hawkeye n'ont pas grand-chose à voir avec ce que proposent les films. Il y a des choses qui se recoupent (Nick Fury Jr. par exemple) mais d'autres pas. Sur "l'avenir incertain des X-Men", il faut arrêter les bêtises : quand on voit Wolverine et ses potes partout, les lecteurs s'en plaignent. Quand on les voit un poil moins, les mêmes lecteurs hurlent au complot. Ça va, les X-Men sont toujours là et ils sont loin d'être une licence en voie de disparition. Ils ont plus de séries que Thor, Captain America et Iron Man réunis! Comme expliqué dans CB #96, si les 4F avaient connu les mêmes ventes que les X Men, ils seraient toujours là. Pour l'univers de Marvel, la réinitialisation semble très limitée et pas du tout un redémarrage global à la DC. C'est plus une redistribution des cartes. La fin de Flashpoint augure d'une nouvelle continuité (il y a une double page à la fin qui le montre). Mais clairement pas la même continuité qu'on nous a montrée ensuite, c'est clair.

AVENGER MYSTÈRE

1) Dans *CB* #95, en répondant à un lecteur nommé Stéphane, vous disiez que vous aviez en réserve un article sur un Avenger datant des années 1960-1970. Est-ce qu'il s'agit de celui sur Hercule publié dans le numéro suivant, ou bien vous en avez encore d'avance? 2) Vu l'échec historique du film *Fantastic Four*, est-ce que vous pensez qu'on reverra un jour ces héros à l'écran? Je veux dire dans un bon film, par exemple sur la même base que le deal entre Sony et Marvel pour injecter Spider Man dans l'univers partagé?

Phil

Cher Phil : 1) Oui, nous faisions référence à Hercule. Mais les trois quarts de l'univers Marvel étant passés à un moment ou un autre dans les rangs des Avengers, nous ne manquons pas de sujets potentiels au sujet de cette équipe. 2) Tout est possible à longue échéance. À court terme en revanche, on peut en douter. La différence entre Spider-Man et les 4F c'est que si le dernier film Spider-Man a été un échec critique, sur le plan commercial il restait très rentable. Sony n'a pas de raison urgente d'arrêter de faire des films sur Spider-Man mais un réel besoin de redorer son blason. Et inversement Marvel sait qu'ils ne vont pas remettre la main de sitôt sur les droits ciné de Spider-Man. Les 4F ont été un "four" historique. De quoi donner à la Fox l'envie de s'abstenir pour un bon bout de temps (sauf intervention miraculeuse d'un Abrams ou d'un Whedon). Et Marvel n'est sans doute pas très pressé de récupérer, dans son univers ciné, ces héros désormais marqués par un tel échec. On les reverra sans doute plus vite en BD.

FOURMI AYANT DANSÉ TOUT L'ÉTÉ

Le *Ant-Man* #1 paru en juillet dernier est en deux parties très distinctes : *Ant Man et Iron Man Titanium* Je ne comprends pas l'utilité de faire apparaître la série *Iron Man Titanium* dans le comic puisqu'elle date de 2010 et que beaucoup de lecteurs la connaissent déjà, et de plus elle n'a pas un grand lien avec Ant Man; même si dans la partie 'Ant Man', Scott 'postule" pour un emploi chez Stark Industries, il faut savoir que dans *Iron Man Titanium* #1 Stark combat face à un artefact extraterrestre activé par l'A.I.M. Quel est le rapport? Et je voudrais aussi que vous me confirmiez que le film *Ant Man* n'est pas fidèle à la BD, temporellement. Car dans le film, Hank Pym (joué par Michael Douglas) est présenté comme un vieillard de 70 ans, alors qu'au début du comic, lors du flash-back, Pym est avec son costume de Pourpoint Jaune (comme vous pouvez le voir en bas de 5e page du preview de *CB*#95) et il a une allure semblable à celle du Batman (musculature, jeunesse). Soit c'est une erreur, soit c'est voulu pour le film, j'aimerais vraiment le savoir.

Hugo

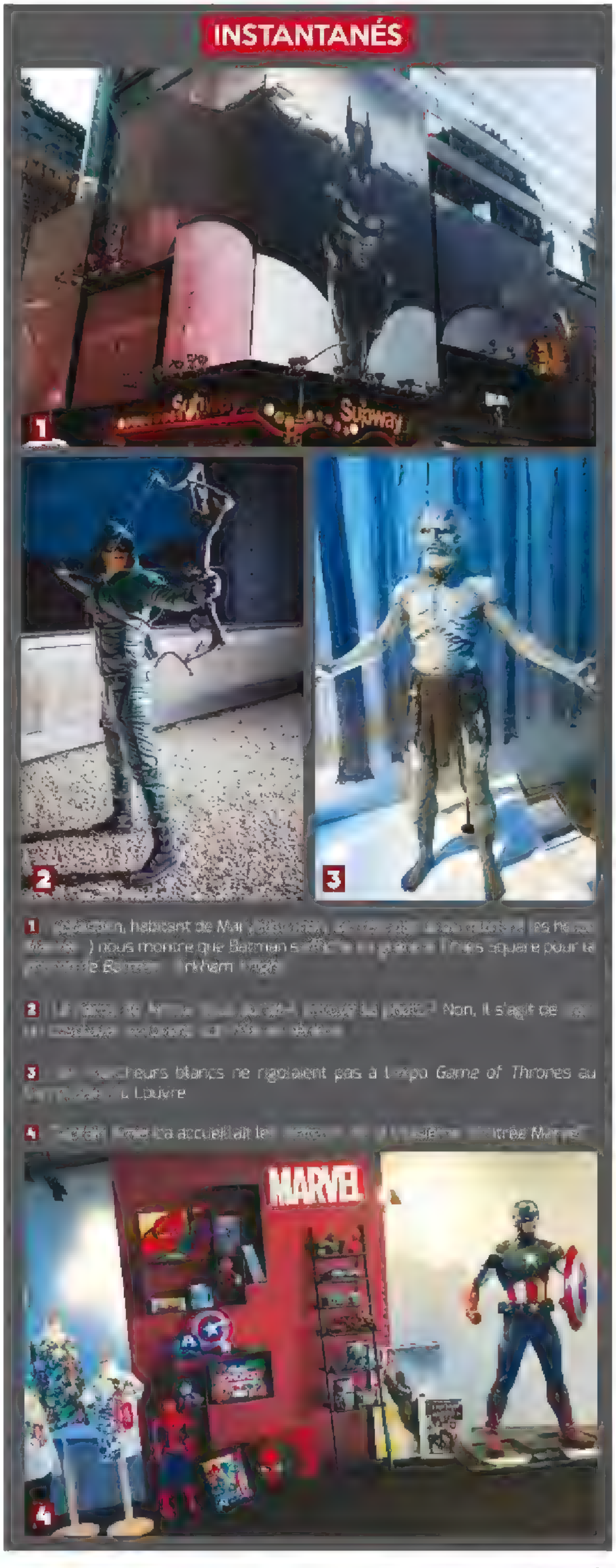
Cher Hugo. La question est : que fallait-il mettre dans ce magazine, vu qu'en gros aucune autre série actuelle Marvel n'a un grand rapport avec Ant-Man? La loi française encourage à mettre au moins deux contenus différents dans un périodique de BD. Et à partir de là, du Daredevil ou du Thor n'auraient pas été plus logiques. Le film et la BD Ant-Man se déroulent bien dans deux univers différents. La BD se rattache à l'univers partagé de Marvel Comics où Pym a bien été Ant-Man, Goliath, Pourpoint Jaune... et membre des Avengers. Ce Pym-là, plus jeune, n'a jamais eu de fille. Dans le film, Pourpoint Jaune - Yellowjacket est bien un personnage différent de Pym.

LES GUERRES NE SONT PLUS SECRÈTES...

J'écris pour vous féliciter non pas du dernier numéro paru (je les lis tous, ce n'est pas la question) mais d'un exploit en un sens plus ancien : à l'approche de *Secret Wars* chez Panini, j'ai eu l'idée, pour me remettre dans le bain, de me replonger dans ce que vous disiez des premières "Guerres Secrètes" dans *CB* #81. Non seulement ça fait tout à fait le job, mais en plus, cet article de 2013 se termine sur la démonstration pratiquement mathématique qu'un autre crossover Secret Wars finira par se faire. Bon sang, vous aviez raison !! Ce qui m'a vraiment amusé, c'est que dans le même numéro, l'édito était une sorte d'éloge à Jacques Sadoul dans lequel vous expliquiez qu'il avait été capable de prévoir le retour de la Justice Society, des années avant que cela se produise. Eh bien voilà, on y est. Je vous vois faire de même avec vos prévisions qui se réalisent à leur tour! Chapeau!

Deadpool

Cher "Deadpool", à force d'écrire beaucoup sur les comics, c'est aussi logique que certaines choses en viennent à se réaliser. Ou bien peut-être, aussi, qu'elles étaient tout simplement prévisibles? Mais nous profitons de l'occasion pour saluer le travail d'un autre lecteur, Stéphane Le Troëdec qui a entrepris de cataloguer tous les articles parus à ce jour dans Comic Box. Vous pouvez télécharger le fichier dans l'état à l'adresse http://sommairecomicbox.blogspot.fr/
Pour finir, une petite news (ou une grande, c'est vous qui voyez) : guettez courant novembre la sortie d'un Comic Box Hors-Série que nous consacrerons aux comics de science-fiction! Qu'on se le dise, avec ce CB #97 que vous tenez dans les mains, le HS à venir en novembre et CB #98 en décembre, c'est comme si Comic Box était mensuel jusqu'à la fin de l'année !

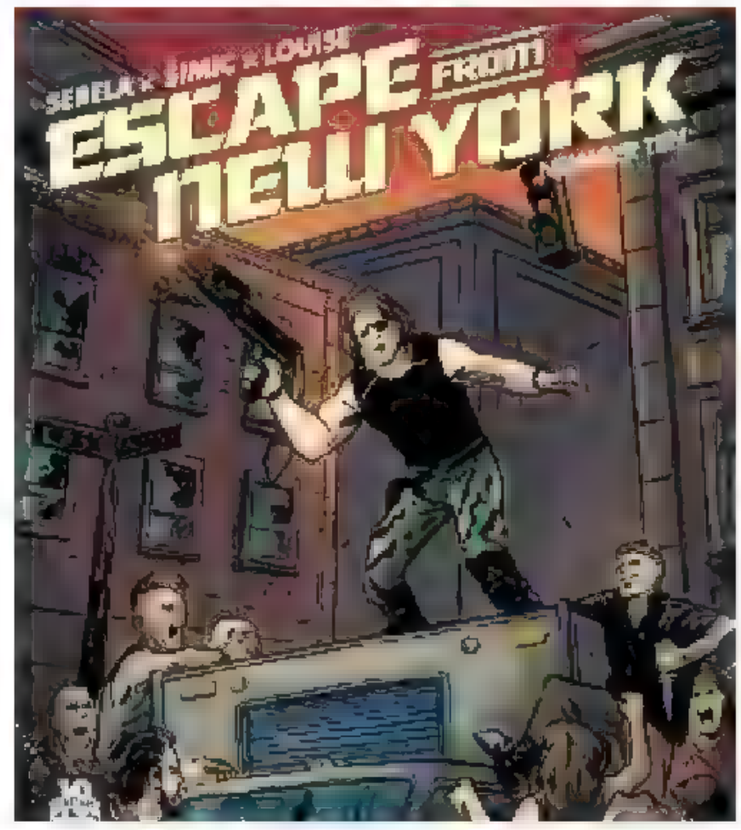


ESCAPE FROM NEW YORK

SNAKE RESSUSCITÉ

"*JE TE CROYAIS MORT, SNAKE*". TELLE EST LA PHRASE QUE LE HÉROS DE JOHN CARPENTER N'ARRÊTAIT PAS DE SE PRENDRE DANS LA FIGURE, AU LONG D'UN FILM QUI A FAIT DATE. LES COMICS AIDANT, SNAKE PLISSKEN EST POURTANT BIEN VIVANT. REGARD SUR UN FUTUR QUI, BIEN QUE PENSÉ POUR *NEW YORK 1997* TIENT ENCORE TOUT À FAIT LA ROUTE.

En 1981 le réalisateur John Carpenter donna corps à Snake Plissken (incarné par Kurt Russell), le héros dur à cuire d'*Escape from New York* (sorti chez nous sous le titre *New York 1997*). Un héros coriace, de la même génération que Mad Max ou que la Ripley d'*Alien*. Snake vivait dans un futur où New York était devenue une ville prison, l'insécurité montant en flèche. Des cannibales troglodytes rôdaient dans les égouts, des seigneurs de gangs dirigeaient la surface... Il y avait comme un parfum de Judge Dredd là-dedans. Il y a, de toute manière, un esprit BD qui flotte dans la majeure partie des productions de Carpenter (comme par exemple *Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin*). Si des éditeurs comme Dark Horse avaient existé à l'époque, sans doute aurions-nous eu droit directement à une version en comics. Au lieu de cela, il a fallu attendre une suite, le film *Escape from L.A* (*Los Angeles 2013* en France) pour que Marvel tente un éphémère *Adventures of Snake Plissken*, puis qu'en 2003, Crossgen lance aussi un court *John Carpenter's Snake Plissken Chronicles* avant de disparaître. Bref, cela commencerait à sentir un peu le chat noir des comics, la licence qui fait 'psschitt", si dans le même temps la référence n'avait pas influencé certains créateurs. Par exemple Brian Wood, en lançant en 2005 sa série *DMZ* chez Vertigo (avec la vision d'une New York ravagée), revendiquait l'influence du film de Carpenter. Et à regarder quelques autres titres, pas de doute, il est certain que d'autres scénaristes se sont servis dans ce classique. Mais est-ce que, passé des projets officiels mais malheureux, Snake Plissken avait une chance sous son vrai visage? La réponse tient dans l'album sorti en VF en ce mois d'octobre. En effet, aux USA, Boom Studios a remis le couvert en 2014 avec la version que nous proposent maintenant, en France, les éditions Réflexions. C'est une série illimitée *Escape from New York* (le "1997" étant depuis longtemps périmé, l'ancien titre français n'aurait pas de sens autre que la nostalgie). Christopher Sebela (scénario) et Diego Barreto (dessin) démarrent sur une suite réelle, directe, du film originel de 1981, en gros dix secondes après que Snake Plissken ait saboté les plans de l'armée. Bien sûr, l'exercice nécessite d'être "à jour", d'avoir fait l'effort de connaître le film. Clairement, c'est un "travail d'amour" à l'attention de ceux qui ont usé leur



magnétoscope VHS... (Si vous êtes trop jeune ou si vous êtes passé à côté, une petite séance de rattrapage en DVD vous permettra de découvrir cette référence du cinéma des années 1980). Dans le comic-book de Boom, l'action se déroule juste après que Snake ait échappé à New York et les auteurs doivent donc redéfinir la donne (puisque le film impliquait qu'en dehors de la ville, le monde était plus pacifié bien qu'on se soit attaqué au président des USA). Très vite, Snake se retrouve dans une autre ville dangereuse, Jacksonville, tombée aux mains de survivalistes puis il est réintégré de force dans l'armée américaine. On parle d'un avenir crédible, à portée de main, où les États Unis se sont simplement écroulés et où les habitants s'accrochent à leurs armes. Il y a comme un petit côté *Punisher* de Garth Ennis dans le scénario (surtout avec des personnages grotesques comme Meemaw) mais aussi le baroque propre à Carpenter. Attendez-vous donc à de la caricature assumée. Dommage, par contre, que la colorisation, couplée aux dessins de Barreto, fasse un peu "old school" et pas assez sombre. Mais d'un autre côté on parle de l'évocation d'un film qui a presque 35 ans au compteur et l'album, déjà disponible, devrait attirer plus d'un fan de Snake

Zemo

ALCOOLIQUE

IN VINO VERITAS?

PARU À L'ORIGINE CHEZ DC COMICS EN 2008, *ALCOOLIQUE* FAIT DE LA VIE DE SON HÉROS UN VÉRITABLE ROAD-MOVIE OÙ LES JALONS PRINCIPAUX SONT AUTANT DE MURGES. JONATHAN A. CHERCHE UN SENS À SA VIE. EN COURS DE ROUTE IL AURA AUSSI BESOIN DE BASSINES ET DE SERVIETTES.

Alcoolique affiche la couleur dès son titre. Ce roman graphique de Jonathan Ames et Dean Haspiel (édité chez Toussaint Louverture) nous plonge dans le rapport de Jonathan A. (tranposition un poil romancée du scénariste) qui se réveille totalement torché, auprès d'une vieille naine nymphomane. Comment A. est-il tombé si bas ? C'est tout le fil rouge de ces 144 pages qui, assez vite, sonnent comme un hommage appuyé à l'auteur de *Las Vegas Parano*, Hunter S. Thompson. D'ailleurs le temps de se faire cette réflexion et on tombe déjà sur la référence avouée à Thompson. L'histoire du jeune Jonathan A, c'est celle de la pratique de ce qu'on appelle de nos jours le "binge drinking", en même temps qu'il s'éveille à la sexualité. Mais cet antihéros, à la fois narcissique et brouillé avec le fait de prendre des décisions, se laisse un peu mener par les choses, selon ce sur quoi il tombe. Alors le voilà gay, bi, hétéro, peut être finalement gay ou pas du tout... Le seul repère dans la vie c'est l'alcool, à en tomber, à en vomir, à le regretter, à y retomber. Au moins, quand il est saoul, le monde prend des iniatives pour lui, que ce soit des plans coucheries ou bien

de véritables tragédies, familiales ou mondiales. Ainsi, des années plus tard, il est encore en tram de cuiter quand les avions s'écrasent sur les tours du World Trade Center. En cela, le personnage d'Ames et Haspiel rejoint le protagoniste de Rick Veitch dans *Can't Get No*. Si ce n'est que Jonathan A. reste un inguérissable narcissique, qui tente de tout ramener à lui, de trouver une dimension personnelle aux événements. Son grand drame ? Ne pas être mort dans les tours, cela lui aurait donné quelque chose à raconter. Au lieu de cela, A. se retrouve obligé de remplir sa vie avec des moments d'attente interminables, espérant que l'ex-femme de sa vie finira par répondre à ses messages, tout en fuyant finalement les gens qui l'appellent et prennent réellement de ses nouvelles. *Alcoolique*, contrairement à ce que laisse entendre le titre, n'est pas que l'histoire d'une relation entre un homme et la vinasse. C'est une tranche de vie, sur plusieurs années, d'un personnage fébrile, obsédé au même niveau par une femme qu'il ne reverra (peut-être) jamais que par sa calvitie. Dans l'histoire, Jonathan A. fait rire les gens avec ses problèmes de digestion, les sandwichs louches qui lui font tapisser son pantalon, son attachement démesuré aux quelques people qu'il croise. Le lecteur aussi, du coup, se retrouve un peu dans cette audience qui rit de ses mésaventures et de son autodérision, qui cache pourtant quelque chose de terrible, un puits sans fond qui ne peut pas avoir de conclusion. Dean Haspiel (que l'on a pu croiser aussi bien sur *Spider-Man* que sur *American Splendor*) sert cette histoire sans vulgarité

Ça jouit, ça gerbe, parfois les deux en même temps, mais le dessin d'Haspiel a quelque chose de symbolique qui transmet l'idée sans pour autant nous donner l'impression de faire les poubelles. *Alcoolique* c'est le récit d'une vie de merde, raconté de manière intéressante. Que vous soyez "alcoolo" ou pas, premier de la classe ou en situation d'échec, il y a, dans ce monologue intérieur – et sans doute quelques exagérations pour muscler le tout – une franchise sans borne, quelque chose qui sent à la fois le doute et la sensation de faire le mauvais choix. Un sentiment finalement universel, au moins l'espace de quelques instants (bon, Jonathan A., lui, en a écopé pour de longues années) pour peu qu'on fasse preuve d'un peu d'autocritique.

Zeno

MAGNÉTO

JOHN OSTRANDER

"L'HÉROÏSME N'A NI TAILLE, NI COULEUR, NI SEXE !"

JOHN OSTRANDER EST UN SCÉNARISTE DE COMICS BIEN CONNU DES FANS DE DC. CRÉATEUR DU SUICIDE SQUAD MODERNE, DE *GRIMJACK* ET DE DIZAINES D'ÉPISODES DE *STAR WARS*, IL N'A PAS L'INTENTION DE PRENDRE SA RETRAITE, AU CONTRAIRE, IL SE LANCE DANS LE CREATOR-OWNED AVEC SES AMIS DE TOUJOURS JAN DUURSEMA ET TOM MANDRAKE. LEÇONS D'UN VÉTÉRAN PLEIN D'ENTHOUSIASME !

Vous avez toujours dit que vous préfériez écrire pour les vilains plutôt que pour les héros. Vous maintenez ?
Ils sont plus marrants à écrire, c'est vrai ! Ça ne veut pas dire qu'ils sont plus complexes. Mais pour faire un bon personnage, il ne faut pas automatiquement qu'on soit sûr de ses choix... Or comme on imagine que les héros vont toujours faire le "bon" choix, c'est plus difficile de les rendre vraiment intéressants. Sauf, bien sûr quand ce choix va leur coûter... C'est ce que j'essaye de faire quand je travaille avec des héros. Il y a un film, *It's a wonderful life* (*La Vie est belle* de Frank Capra) qui se déroule à la période de Noël et vous y voyez le personnage de George Bailey et tout ce que ça lui a coûté de faire le bien, tout au long de sa vie. Parfois même, il doit ravaler sa colère, mais il fait les bons choix et seulement *in fine* il est récompensé. Donc avec les héros, il faut faire attention à garder cette dimension. Alors qu'avec les vilains ce qui est intéressant c'est qu'ils disent ou font des trucs qu'on aimerait faire ou dire, mais qu'on n'ose pas pour plein de raisons, y compris morales, c'est donc un bon moyen pour nous d'évacuer ça en les voyant faire !

Parmi eux, sans aucun doute il y a les membres de la Suicide Squad/ L'escadron Suicide que vous avez créés sous cette version et qui vont devenir encore plus connus après la sortie de leur film l'an prochain, vous êtes content ?
Oui ! À l'époque j'étais chez DC et je ne savais pas trop quoi faire, j'avais envie de faire un truc qui s'appellerait *Challengers of the unknown*, car j'aimais bien ce titre, mais ce n'était pas disponible. En revanche, on m'a suggéré un autre titre qui l'était et c'était *Suicide Squad*. Ma première réaction a été de dire : mais quelle personne sensée accepterait de faire partie d'un groupe qui s'appelle comme ça ! Et immédiatement, je me suis dit que ça signifiait forcément que ces gens n'avaient pas le choix ! Dans l'univers DC, ce serait donc des supervilains ! J'ai commencé à réfléchir dans ce sens. C'est comme ça que j'ai pitché la série ! J'imaginai aussi qu'on pourrait utiliser quelques héros mineurs. Au cours des histoires, l'idée semblait viable et même intéressante, car ce que je voulais montrer et qui n'était pas très courant à l'époque – souvent ils perdaient à la fin – c'est que si on lasse les vilains livrés à eux-mêmes, ils deviendront de très dangereux personnages... Très compétents... Et donc plus intéressants quand ils seront de nouveau en face des héros !

Diriez-vous qu'on mesure la grandeur des héros à celle de leurs ennemis ?
En un sens oui car bien souvent, ce sont eux qui secouent l'histoire dans une direction qu'on n'attendait pas ! Et ils aident effectivement à définir qui est le héros, par exemple, en le mettant en face de choix cruciaux. Joseph Campbell (l'auteur du *Héros aux mille et un visages*) a très bien expliqué cela. Car parfois, c'est le vilain qui est le véritable héros de l'histoire, celui qu'on appelle le protagoniste. Par exemple, dans une histoire où le Joker a la vedette, c'est lui, le protagoniste et Batman l'antagoniste.

REPÈRES

- 1984 : *Grimjack* (First)
- 1987 : *Suicide Squad* (DC)
- 1987 : *Firestorm The Nuclear Man* (DC)
- 1990 : *Hawkworld* (DC)
- 1992 : *Spectre* (DC)
- 1998 : *Martin Manhunter* (DC)

Quel personnage de vilain parmi ceux que vous avez écrits, n'aimeriez-vous surtout pas rencontrer pour de vrai dans la vie ?
En fait, il y en a pas mal ! C'est marrant, là aussi il y a un film qui me vient et j'en discutais il y a peu de temps avec des amis, c'est *Stranger than fiction* (*L'Incroyable destin de Harold Crick*) où le personnage principal entend la voix de la narratrice commenter sa vie, puis annoncer sa mort... La vraie raison pour laquelle je n'aimerais en fait pas rencontrer mes personnages, c'est que la plupart du temps je leur fais vivre un enfer ! Donc les rencontrer dans une allée sombre serait m'exposer à une vengeance terrible ! (rires)

Qu'est-ce qui est essentiel dans *Suicide Squad* à vos yeux ?
On ne sait jamais s'ils vont réussir ou non leur mission. Et donc, certains d'entre eux peuvent mourir... Je dirais même que de temps en temps, certains personnages DOIVENT mourir, pour qu'on garde cette composante de la mortalité en tête. On a choisi des vilains au départ parce qu'ils sont "sacrifiables", il ne faut pas perdre ça de vue. En plus, une partie du temps, s'ils ne réussissent pas leur mission, c'est aussi parce que chacun d'entre eux a son agenda secret. Ce qui signifie qu'au cours de l'histoire l'un d'entre eux peut décider de privilégier ses priorités et pas celles du groupe... Pour faire fonctionner cette équipe je dirais qu'il faut Amanda Waller. C'est un personnage très fort, c'était son idée de mettre en place cette équipe et c'est sa volonté qui la fait fonctionner.

À propos d'Amanda, que vous avez créée, que pensez-vous de son alter ego TV, dans la série *Arrow* ?
J'essaye de ne jamais critiquer un personnage sur lequel j'ai travaillé et ça inclut Amanda. Je comprends pourquoi ils ont choisi de la dépeindre plus jeune et plus jolie. Comme beaucoup de héros de séries TV, et particulièrement sur la chaîne CW, elle se doit d'être jeune et jolie... Et il y a quelques trucs qu'on la voit faire dans la série que je n'aurais pas choisis, mais là encore, je ne dis pas que c'est mal, juste que c'est une interprétation du personnage différente de la mienne. Moi quand je l'ai créée, je ne l'ai jamais vue comme une vilaine. J'ai toujours pensé qu'elle était plutôt un anti-héroïne. Elle fait des choses terribles qu'elle pense nécessaire, mais à mes yeux, ça ne fait pas d'elle une méchante...

Pensez-vous que certaines des horreurs qu'elle commet passent mieux parce que c'est une femme ?
Je ne sais pas... Mais je pense qu'elle nous surprend parce que justement parmi les choses qu'elle fait, il y en a un certain nombre qu'on n'attend généralement pas de la part d'une femme... Certes, on parle du stéréotype de la femme. Et moi, je n'écris pas pour un stéréotype, au contraire, pour écrire un personnage, j'essaye de m'éloigner le plus possible de son stéréotype. Je ne sais pas si j'ai réussi, mais j'essaye, car le stéréotype ne peut pas donner une bonne histoire.

Vous avez toujours été un grand fan de James Bond, cela vous a-t-il consciemment ou inconsciemment influencé pour créer le personnage d'Amanda Waller ?
Je suis effectivement un fan de James Bond, plus des films que des romans. J'en ai lu quelques uns, mais déjà, à l'époque je les trouvais datés et pire, misogynes et racistes ! Et ça me mettait mal à l'aise... Donc, non, je ne crois pas que ça m'ait vraiment influencé... Je crois que les James Bond correspondaient à la réalité d'une époque révolue. En revanche, j'aime bien le nouveau traitement du personnage dans les derniers films, je le trouve plus moderne, par exemple dans *Skyfall*. En revanche, j'admets que je suis un grand fan de films et de romans d'espionnage, de suspense, de mystères, de John le Carré par exemple, donc en ce sens, ça a pu influer sur mon écriture. Car je crois qu'on essaye toujours d'écrire des choses qu'on aurait du plaisir à lire.

Que pensez-vous du personnage d'Harley Quinn, vous l'aimez ?
Je n'ai pas tellement d'occasions de travailler sur elle, mais il me semble qu'elle est intéressante car on peut la dépeindre de différentes façons, comme le Joker d'ailleurs. On peut considérer qu'elle est complètement folle et drôle. Ou choisir de la montrer plus sombre et donc plus dangereuse. Ce serait mon interprétation. Mais elle sera quand même un peu folle... Comme le Joker. C'est d'ailleurs leur point commun.

Trouvez-vous encore le temps de lire les comics des autres ?
Moins qu'avant ! Et comme j'en reçois moins gratuitement et qu'il faut que je me déplace pour les acheter ça n'a de pas. Mais il y a certains auteurs que je suis, oui. Gail Simone, Geoff Johns, Brian Bendis, Alan Moore, Grant Morrison et des tas d'autres. Je lis plus volontiers un bon scénariste qu'un personnage ou une maison d'édition.

"Pour écrire un personnage, j'essaye de m'éloigner le plus possible de son stéréotype."

Comment se fait-il que vous ayez travaillé tellement d'années chez DC comics ?
Je connaissais très bien l'univers DC et ils me donnaient du boulot ! Au début je n'étais pas toujours très intéressé par le personnage, mais je disais OK et ensuite je me mettais au travail plus sérieusement. Prenez Firestorm par exemple, je le connaissais, on me le propose, je dis pourquoi pas, mais je ne sentais pas un besoin intense de bosser sur ce personnage ! Il me semble que c'est Jim Lee qui a dit que les artistes doivent accepter le job et ensuite trouver ce qui les rend heureux en le faisant. Pour moi, c'est ce sur quoi j'ai envie d'écrire à l'instant T.

Ce n'était pas un vœu de votre part alors, de bosser sur Spider-Man par exemple, comme c'est le cas pour de nombreux artistes, pour qui c'est un rêve d'enfant ?
J'en ai fait un peu et c'était sympa. J'ai aussi fait un peu de Captain America, un peu de Superman, du Batman bien sûr, mais en règle générale, j'ai plutôt choisi pendant ma carrière de travailler sur les personnages secondaires, ceux de la "série B", tout simplement parce que j'avais plus de liberté pour faire ce que je voulais avec eux ! Prenez Deadshot par exemple, je l'ai mis dans le Suicide Squad parce que j'aimais bien le costume ! Mais à cette époque, il n'avait pas une véritable histoire... Alors je la lui ai inventée ! Et il est devenu un des personnages préférés des lecteurs !

Vous l'avez aussi vu dans *Arrow*, l'acteur qui le joue est très bon, il fait peur, non ?
Oh oui ! Je l'ai rencontré il y a peu de temps à une convention et il est tout simplement adorable ! Je l'ai félicité sur son rôle et à ma grande surprise, il m'a dit qu'il avait lu tous mes épisodes de *Deadshot*. Il m'a même apporté

EN HAUT : Deadshot tel qu'il apparaissait dans le comic-book *Suicide Squad* d'Ostrander.

CI-DESSUS : Michael Rowe (Deadshot dans *Arrow*) et le scénariste qui, à défaut de créer le personnage, a défini sa mentalité et ses caractéristiques.

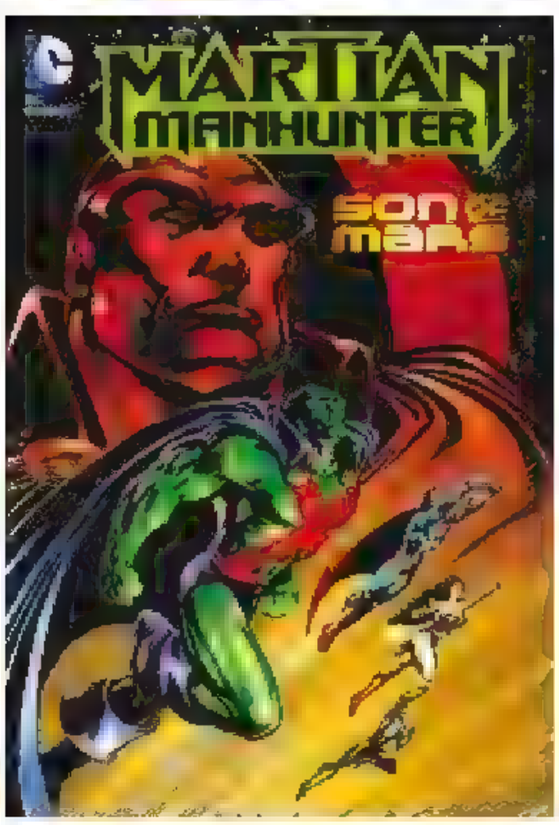
EN BAS : le Suicide Squad des années 1980/1990, un paradis pour les méchants (Captain Boomerang, Count Vertigo...) et les héros secondaires (Bronze Tiger, Vixen...).

EN HAUT : Spectre, un succès culte lancé avec le dessinateur Tom Mandrake.

CI-DESSOUS : Amanda Waller, une femme atypique à la tete du Suicide Squad.

À DROITE : Barbara Gordon, alias Oracle.

EN BAS : une autre référence parmi les nombreuses séries d'Ostrander, *Martian Manhunter*.



quelques exemplaires de ses comics pour que je les lui dédicace, j'ai trouvé ça très sympa et ça m'a fait sincèrement plaisir de les lui signer ! Encore une fois, je comprends bien que ces personnages ne m'appartiennent pas et donc j'ai une certaine distance avec eux, je comprends que d'autres puissent les interpréter différemment. Ou faire des changements, quand on change de médium comme ici du comic book à la TV. En revanche, quand quelqu'un veut prendre une idée que j'ai traitée, ou mon interprétation, ça me fait plaisir, je l'encourage et si je peux je lui donne des précisions pour ce faire. Dans le film de *Suicide Squad* visiblement ils ont choisi de rester assez fidèles à mon idée de l'équipe au départ j'en suis ravi !

Vous n'étiez pas déçu qu'ils ne vous appellent pas pour le film, alors ?
Non, et ils ont même fait un clin d'œil sympa pour les fans m'ont ils dit, il y a mon nom sur un building, on verra donc l'immeuble "John Ostrander" à l'écran, c'est chouette de leur part.

Vous rappelez-vous comment vous est venue l'idée de transformer Barbara Gordon en Oracle ?
C'était juste après la parution de *The Killing Joke*. Ma femme, Kim, et moi n'étions pas contents du traitement qui lui avait été réservé. Tout d'abord, la fille du commissaire Gordon, un type qui a des milliers d'ennemis dans la vie n'a pas de sécurité, pas de chaîne à sa porte, c'est un peu facile ! Ensuite, on s'est dit qu'en fait après une attaque pareille elle n'aurait pas dû survivre ! Et en tout cas que sa colonne vertébrale était sérieusement endommagée... En plus, il nous semblait évident qu'elle avait été violée, ce qui rendait le truc encore plus horrible... On demande donc à DC s'ils ont l'intention de continuer cette histoire et de faire autre chose avec elle. Ils répondent non... Donc, nous, on a proposé cette histoire qui nous semblait rendre justice au véritable tempérament d'héroïne de Barbara Gordon ! Elle "renaît", paralysée, certes, et dans une chaise roulante, mais avec sa force et son esprit, dans Oracle. Prête à abattre tous les obstacles qui se dresseront devant elle. Elle était déjà calée en informatique, donc on a proposé qu'elle utilise ça pour trouver des informations, et on imaginait que de nombreux héros de DC allaient avoir besoin de ses services. Et c'est comme ça qu'elle est devenue importante dans *Birds of Prey* et en général dans l'univers DC. J'en suis très fier pour le coup, je pense qu'elle est encore plus forte en tant qu'Oracle qu'avant !

C'était les années 1980, aviez-vous cette vision que le monde allait être comme aujourd'hui, tellement connecté aux ordinateurs, avec les réseaux sociaux et que cette dimension d'Oracle serait tellement moderne ?
J'aimerais bien dire que oui mais ce ne serait pas la vérité ! Plus ou moins personne d'ailleurs ne s'attendait à ça, il me semble ! C'était juste le moment où on commençait à découvrir les ordinateurs et leurs possibilités.

Qu'aimez-vous le plus chez Oracle et qu'est-ce qui selon vous a fait son succès auprès des lecteurs ?
Le fait qu'elle ne laisse pas ses blessures définir qui elle est. J'ai rencontré au fil des années des tas de gens avec des handicaps de toutes sortes et ils adorent tous Oracle, parce qu'ils pensent qu'elle les représente bien, qu'elle leur sert de modèle, d'inspiration. Elle a un courage et une volonté hors du commun et ça fait d'elle un personnage irrésistible

Il y avait aussi quelque chose de très moderne et de très féministe dans votre traitement d'Oracle, avez-vous eu à l'époque des débats avec DC sur cela ?
Non, au contraire, DC nous a soutenus dès le début et les gens qui travaillaient là-bas à l'époque étaient à fond derrière nous, aussi bien pour Oracle que pour Amanda Waller. Je pense que personnellement, c'était mon inclination, plus le fait que j'écrivais à l'époque avec Kim, ma femme et que nous avions tous les deux à cœur de montrer que

l'héroïsme ne dépend ni de la taille, ni de la couleur, ni du sexe des gens !

Quels souvenirs gardez-vous de votre travail sur *Le Spectre* ?

J'adorais *Le Spectre* et bosser avec Tom Mandrake sur ce personnage était un plaisir. On travaillait déjà ensemble sur *Firestorm*, qui touchait à sa fin. Donc, on chercha t un nouveau projet à faire ensemble. La dernière série du Spectre s'était peu vendue mais on était tous les deux fans du personnage, donc on a convaincu DC de nous le confier. On leur a dit : "*On sait ce qu'on fait, faites-nous confiance !*". À l'époque, on nous disait qu'on ne pouvait pas faire une bonne série avec ce personnage car il était trop puissant ! Il nous fallait diminuer son pouvoir ! Et nous on ne voulait pas, ça lui permettait de faire des trucs extraordinaires en termes visuels et les lecteurs aiment ça. Mais en revanche, nous avons décidé de changer de perspective. De ne pas prendre celle du Spectre en premier, mais celle de Jimmy Corrigan, son hôte. Un inspecteur de police des années 1930 qui a une vie pas facile. Mais un sens du bien et du mal très clair, sans nuances, pour lui c'est noir ou blanc. Punition et culpabilité. C'est aussi un homme violent. Donc on est partis de ça pour définir qui est le Spectre. Ce n'est pas nous qui avons limité son pouvoir, c'est son âme mortelle, celle de Jimmy Corrigan.

Voyez-vous des points communs entre *Le Spectre* et *Martian Manhunter* sur lequel vous avez travaillé par la suite ?

À vrai dire, *Martian Manhunter* a été plus difficile pour moi à écrire que *Le Spectre*, en partie car il n'avait pas tellement de côtés noirs à explorer. *Le Spectre* était en fait UNE seule histoire longue que nous avons coupé en petits morceaux et terminée. On l'avait en tête depuis le début, c'était simple. Avec *Martian Manhunter*, on avait UNE grande question : en quoi est-il vraiment différent de Superman ? Ils sont tous les deux des extraterrestres venus d'une autre planète. Leurs pouvoirs sont similaires. Mais Kal-El est arrivé sur Terre quand il était bébé.

Il est né sur Krypton mais il a été élevé au Texas. Et cela a vraiment formé son esprit et ses valeurs. J'onn J'onzz, en revanche, a été élevé sur Mars et est arrivé ici étant adulte. Donc sa culture et son esprit, et ses réactions sociales lui sont dictées par son éducation martienne. On a décidé d'explorer cela pour essayer de définir qui il est vraiment. Et aussi pour montrer qu'il est nettement plus extraterrestre que Superman sur Terre. Il fait partie de notre monde, mais en même temps, il en est très détaché.

Vous avez lancé une campagne de crowdfunding sur Kickstarter qui a eu beaucoup de succès pour faire une nouvelle série qui s'appellera *Kros*, vous en êtes où ?

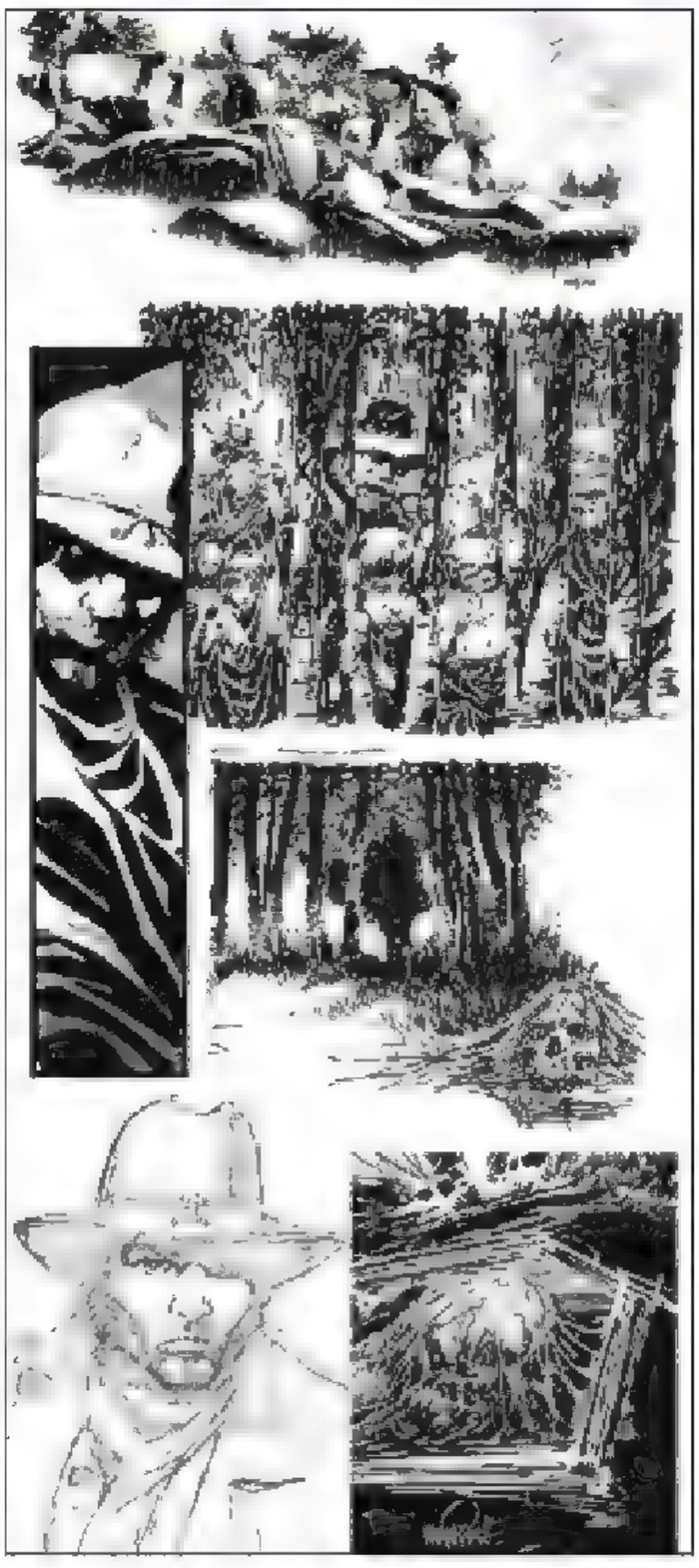
Ça a été une très bonne surprise et on remercie tous les gens qui ont participé, ça avance très bien, c'est notre priorité à Tom (Mandrake) et moi, ça nous rappelle un peu l'époque du Spectre avec un peu d'horreur en plus ça va être génial ! Et Jan et moi aussi on travaille sur un nouveau projet ensemble et là aussi on tâchera d'être au meilleur de notre forme. On a bien compris le message de l'univers, il ne nous reste peut-être pas beaucoup de temps ici, alors on va en profiter pour faire ce qu'on a vraiment envie de faire et le faire au mieux !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

(retrouvez la seconde partie de cette interview, consacrée au travail de J. Ostrander sur *Star Wars*, dans le *Comic Box Hors-Série* qui sortira en novembre)

CI-DESSUS : si la composition du Suicide Squad version ciné est très différente de celle des comics, la logique de fond (les 12 Salopards façon super-vilains) doit tout à John Ostrander.

CI-DESSUS : *Kros*, série qu'Ostrander et Mandrake vont publier grâce au financement participatif.



Stuff

VERSION NUMÉRIQUE

LISEZ *STUFF* SUR VOTRE ORDINATEUR,
VOTRE TABLETTE OU VOTRE SMARTPHONE GRÂCE
À L'APPLICATION STUFF MAGAZINE FRANCE

RELAY.com · kobo Lisez plus · Disponible sur App Store · DISPONIBLE SUR Google play · zinio · LeKiosk

RETROUVEZ TOUTES LES NOUVEAUTÉS
ET LES TESTS SUR WWW.STUFF.TV/FR

SORCIÈRE ROUGE & QUICKSILVER

LE JEU DES SEPT FAMILLES ?

C'EST FINI. PIETRO ET WANDA, LONGTEMPS PRÉSENTÉS COMME LES ENFANTS DE MAGNETO, NE LE SONT PAS. APRÈS *AXIS* ET LA SÉRIE *UNCANNY AVENGERS* ACTUELLEMENT TRADUITE CHEZ PANINI, LES JUMEAUX NE SONT MÊME PLUS... DES MUTANTS ! UN AGENDA QUI SERT LES INTÉRÊTS DE MARVEL MAIS QUI FAIT HURLER LES FANS. TOUTE UNE HISTOIRE À RÉÉCRIRE ?

C'est dans *Axis* que les choses se sont déclarées... Souhaitant les pires souffrances à sa famille, la Sorcière Rouge se rend compte que le sort qu'elle vient de lancer ne fonctionne pas sur Magneto... Et qu'il n'est donc pas son père comme elle le pensait jusqu'ici. La chose est amplement plus expliquée dans *Uncanny Avengers vol.2* où Rick Remender s'emploie à démontrer que non seulement elle et son frère, Quicksilver, ne sont pas liés à Magneto mais qu'en plus, ils ne sont carrément pas des mutants, contrairement à ce qui a été dit et martelé depuis 51 ans.

SANS ATTACHE

Apparu dans *X-Men* #4 (mars 1964), la Sorcière Rouge et Quicksilver furent d'abord des seconds couteaux parmi la "Fraternité des mutants du mal de Magneto". Avec les X-Men, Stan Lee et Jack Kirby ont trouvé la non-explication ultime pour justifier tous les pouvoirs, pas besoin de passer par la case "origines", il suffit alors de brandir le mot "mutant". D'ailleurs l'essentiel des X-Men et de leurs adversaires de cette époque ne verra leurs débuts réellement expliqués que des années plus tard. Finalement, les jumeaux, respectivement Wanda (dont un mouvement de main déclenche des catastrophes) et Pietro (doué de super-rapidité), ne sont pas si mal traités que cela à l'époque, puisque d'emblée les auteurs s'intéressent au moins à leurs motivations. On explique en un simple flash-back qu'ils ne sont pas foncièrement mauvais, mais qu'ils doivent leur survie au terrible Magneto. D'origine européenne (dans un pays d'abord non identifié mais visiblement rural et arriéré, au point que les paysans semblent tout droit sortis du XIXe siècle), le frère et la sœur étaient sur le point d'être tués par des villageois avant que le maître du magnétisme ne les sauve. Il n'y a pas l'ombre d'un rapport plus étroit entre eux. Wanda et Pietro sont simplement présentés comme de pauvres orphelins qui ne savent pas quoi faire de leur vie et qui ne sont pas très convaincus par la "voie du mal". Si bien, d'ailleurs, que l'on comprend assez vite que Lee et Kirby ont prévu de les faire "changer de côté", probablement en pensant d'abord aux rangs des X-Men. Encore que les deux auteurs aiment avoir des personnages "à la marge" des équipes comme Médusa ou Black Widow qui, bien que passées dans le camp des "bons" mettront des années à intégrer les Fantastiques ou les Avengers. De toute manière, en 1964/1965, les X-Men ne sont pas les stars de Marvel qu'on a pu connaître par la suite. Aussi, quand les jumeaux s'émancipent finalement de Magneto, Lee ne les réinjecte pas dans les X-Men mais commence à considérer diverses options. D'abord dans *Strange Tales* #128 (1966) où

X-MEN
MARVEL 12¢
AT LAST!! THE X-MEN COME FACE-TO-FACE WITH THE BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS
Featuring THE RETURN OF THE DREADED MAGNETO!
"X-MEN" THE MOST UNUSUAL TEEN AGERS OF ALL TIME!"

La Sorcière Rouge et Quicksilver, d'abord membres de la Fraternité des Mauvais Mutants... À cette époque la question de leurs parents ne se posait pas. C'étaient des mutants, point. Après ? Ça s'est compliqué...

ils font mine de vouloir rejoindre les Quatre Fantastiques (ce qui est, bien sûr, impossible à l'époque). Puis finalement c'est *Avengers* #16, où Lee et Kirby reconfigurent l'équipe pour lui donner, mine de rien, un air plus proche de la Justice League of America, avec un super-rapide (Quicksilver, donc) rejoignant un archer (Hawkeye). Tout cela se passe sans le moindre mot sur les ascendants de Pietro et Wanda, dont on ignore même le nom de famille. Mais c'est plutôt répandu à l'époque, Hawkeye n'étant pas mieux loti. Sauf... sauf une suite d'indices arrivés de manières obliques. D'abord dans *X-Men* #50 en 1968. Jim Steranko identifie Lorna Dane comme la fille de Magneto et lui donne un costume ressemblant étrangement à une version verte de celui de Wanda (ou, plus simplement, à ce qu'on obtiendrait en collant les couleurs de Quicksilver sur le costume de la Sorcière Rouge). Tiens donc, Lorna aurait des airs de Wanda ? Puis en 1969, dans *X-Men* #62, Neal Adams dessine pour la première fois Magneto sans son casque et lui donne, en connaissance de cause, un visage très proche de celui de Pietro. Mais Adams ne reste pas sur la série qui, de toute manière, est suspendue quelques mois plus tard. Le scénariste Roy Thomas écrit à la fois les X-Men et les Avengers. Mais il ne semble pas avoir été spécialement consulté sur cet aspect graphique et ne va pas en tenir compte. Il est plus intéressé par un élargissement de la famille actuelle. Wanda est célibataire, sans attache avec une autre série. Elle est idéale pour former un couple avec l'androïde la Vision. Et pour l'énigme des parents ? L'auteur a une autre idée.

PARENTS, MODE D'EMPLOI

C'est seulement en 1974 que Thomas décide de combler l'absence d'ascendants des jumeaux. Qui sont réellement Pietro et Wanda ? Thomas, grand amateur des comic-books du Golden Age, remarque qu'ils lui font penser au Whizzer (héros super-rapide) et à Miss America (héroïne rousse dont le costume était principalement rouge). Tous deux étaient membres d'une précédente équipe de Marvel à la fin des années 1940, le All-Winners Squad. Et Thomas se dit que si le Whizzer et Miss America avaient eu des enfants, ils ressembleraient énormément à Quicksilver et la Sorcière Rouge. C'est une explication qui a l'avantage d'être simple et directe (et qui, au passage, relait des jeunes mutants des Américains qui s'ignoraient, au lieu d'être des Européens issus d'un pays fictif). *Giant-Size Avengers* #1 officialise donc

Deux versions de la naissance des jumeaux

Ci-dessous, dans *Giant-Size Avengers* #1, Wanda découvre que leurs parents sont le Whizzer et Miss America.
A gauche, un rajout plus tardif dans *Avengers* explique déjà qu'il s'agit d'une supercherie.

la chose, expliquant au passage, pourquoi et comment des parents si héroïques auraient abandonné leurs enfants. Thomas explique que dans les années 1950 Whizzer (Bob Frank) et Miss America ont d'abord eu un premier enfant, Nuklo (un mutant surpuissant mais handicapé mental), un vrai danger public qu'il a fallu enfermer. Des années plus tard, le couple a tenté à nouveau d'avoir des enfants mais les choses se sont mal passées. L'ex-Miss America est morte en couches. Whizzer, fou de douleur, s'est enfui et a perdu la trace de ses enfants. Au contact des Avengers, cependant, il comprend que Wanda et Pietro sont les jumeaux nés ce jour-là. Thomas en est alors au stade embryonnaire de séries se passant pendant la Seconde Guerre mondiale. *The Invaders* – dans lequel il aura le loisir de montrer la première rencontre du Whizzer et de Miss America – et un titre parallèle avorté, mettant en scène les Liberty Legion. Du coup, *The Invaders* peut se lire comme une "préquelle" des *Avengers*, puisqu'on y croise Captain America mais aussi les parents de la Sorcière Rouge et de Quicksilver, Wanda et Pietro Frank (c'est supposé être leur nom désormais) récoltent donc un père mais aussi un autre frère, plus dangereux que méchant. Mieux comme par ailleurs Quicksilver va se retrouver marié à Crystal, des Inhumains, les jumeaux

deviennent un véritable axe généalogique au sein de Marvel : enfants de héros du Golden Age croisés dans Invaders, membres des Avengers mais liés aussi indirectement à la "famille" Pym (Vision/Ultron...) et aux Inhumains, les voici au centre de beaucoup de choses. Problème réglé ?

FAMILLE RECOMPOSÉE

Oui et non, puisque tout le monde n'est pas aussi fan du Golden Age que Thomas ou n'a pas oublié *X-Men* #62. En 1979, non seulement Roy Thomas a depuis longtemps arrêté d'écrire les Avengers, mais il n'est plus l'éditeur en chef de Marvel. La série *Invaders* après avoir vivoté, s'arrête en septembre de cette année-là. Non pas que sa disparition entraîne ce qui va suivre. Mais c'est une résistance de plus qui saute : il n'y a plus de raison commerciale d'entretenir la place de Whizzer et de Miss America dans l'historique de Pietro, Wanda et des Avengers. Dans le même temps, les scénaristes Mark Gruenwald, Steven Grant, David Michelinie collaborent autour d'un arc d'*Avengers* ("La saga de Wundagore") dessiné par John Byrne, qui va passer un sérieux coup de balai sur ce que l'on savait depuis quatre ans au sujet des jumeaux. Apparaît alors un vieux Gitan (mis en place de façon mineure depuis *Avengers* #166), Django Maximoff, convaincu que les deux mutants sont ses enfants mystérieusement disparus... Ana et Mateo. Comme les trois quarts des gens du voyage qui apparaissent dans les comics, Django se révèle être une sorte de sorcier, tentant d'enlever Wanda et Pietro pour "réveiller" leur mémoire. Finalement, troublés par les affirmations du vieil homme, la Sorcière

C'est la saga de Wundagore, à la fin des années 1970, qui révéla t aux lecteurs les plus attentifs que Magneto était le père des deux héros, vérité découverte bien plus tard par les intéressés.

CI-DESSOUS : la famille de Magneto telle qu'elle a longtemps été définie : Pietro, Wanda et leur demi-sœur. Lorna Dane.

Rouge, Quicksilver et les Avengers décident de se rendre en "Transia" (équivalent fictif de la Transylvanie) pour démêler ce mystère. C'est là que naît la version classique de leur origine : le Maître de l'Évolution (un ennemi des Avengers, installé dans la montagne de Wundagore, [illegible] a peu près en même temps une femme enceinte nommée Magda, qui fuyait son mari, un homme très dangereux. Mais après avoir accouché de jumeaux (Wanda et Pietro), elle a disparu dans la montagne où elle est sans doute morte. À peu près en même temps, le Maître de l'Évolution a également accueilli le couple Whizzer/Miss America. Cette dernière était également enceinte mais elle est morte en perdant son bébé. Puisque le Whizzer était un homme privé de son enfant et que les jumeaux n'avaient pas de parents, le Maître a alors tenté de régler la situation en affirmant au héros que les deux jeunes mutants étaient les enfants que Miss America avait mis au monde avant de mourir. Bob Frank, incapable de faire face, s'enfuit alors, tout en restant convaincu qu'il est leur père (ce qui explique, en théorie, ses affirmations dans *Giant-Size Avengers* #1). Faute d'une meilleure solution, le Maître a alors confié les deux bébés à un couple de Gitans, les Maximoff (patronyme que Pietro et Wanda utiliseront à partir de ce moment là). Voici donc Quicksilver et la Sorcière avec six parents pour le prix de deux. Mais qui sont leurs véritables géniteurs, cette mystérieuse Magda et son terrible époux inconnu ? La réponse tombe dans le X-Men du mois suivant (#129, septembre 1979), co-scénarisé par Chris Claremont et John Byrne. Magneto, seul dans sa base, observe le visage de la seule femme qu'il ait vraiment aimé, son épouse disparue : une jolie rousse nommée Magda. À partir de là, les lecteurs les plus attentifs des deux séries savent donc que Wanda et Pietro sont les enfants de Magneto, bien que les principaux intéressés l'ignorent encore. Ils ne le découvriront que dans la première minisérie Vision & Scarlet Witch. À partir de là, Wanda et Pietro doivent apprendre à vivre avec l'idée qu'ils sont les rejetons du pire super-vilain qui ait hanté leur vie.

MUTANTS RÉVERSIBLES

C'est bien entendu cette version que les lecteurs modernes connaissent, version qui vient d'être invalidée dans *Axis* et *Uncanny Avengers*, soulevant une bronca parmi les fans, qui y voient une nouvelle ingérence du cinéma dans la narration des comics. Autant nous n'aimons pas les théories du complot qui ne reposent sur pas grand-chose, autant dans le cas présent, il faut bien convenir que c'est le cas. Encore que pour Marvel Comics il ne s'agisse pas spécialement de faire une fleur aux films de Marvel Studios, mais plutôt de consommer un schisme avec la Fox. Historiquement, Wanda et Pietro restent des personnages qui sont apparus d'abord dans les pages des X-Men. C'est ce qui a permis à la Fox d'utiliser Quicksilver (rebaptisé "Peter") et, dans un rôle moindre, sa sœur, dans le film *X-Men : Days of Future Past*. Mais les jumeaux ont passé la plus grande partie de leur carrière dans les pages des *Avengers*, ce qui crée une situation légale où Marvel a le droit de les utiliser dans ses films (d'où leur présence dans *Avengers : Age of Ultron*) à la condition de ne pas faire référence à la notion de mutants (le contrat de la Fox leur assurant la maîtrise de tous les mutants produits par Marvel). Et c'est là que ça se complique. Marvel Comics ne suit pas l'intrigue d'*Age of Ultron*. Au cinéma, Pietro et Wanda semblent tenir leurs pouvoirs d'expériences pratiquées par Hydra. Et Quicksilver ne survit pas au film. À l'évidence, les BD n'ont pas décidé de sacrifier Pietro (il figure dans les pages d'*Uncanny Avengers* vol.2 et 3) et n'ont pas intégré cette histoire d'Hydra, préférant revenir à l'une des versions antérieures et balayer la notion de mutants du patrimoine génétique des jumeaux. Pourquoi changer ? Parce que quand la Fox et Sony ont signé pour les droits ciné de personnages Marvel dans les années 1990, l'idée était que les films feraient monter les bénéfices des produits dérivés. Ces studios ont donc négocié un intéressement sur les droits de ces produits. Conscient de la valeur des jouets Spider-Man, Disney a racheté cette clause à Sony après 2009. Mais pour les mutants, cette clause est toujours valable avec la Fox. Pour la Sorcière Rouge et Quicksilver, on tombe donc dans un cas

compliqué. Si une figurine de Wanda ou Pietro est produite, la Fox ne devrait-elle pas toucher quelque chose, dès lors qu'il s'agit de mutants ? En réécrivant l'histoire et l'ADN des héros, Marvel clarifie la chose. La Fox ne touche plus rien. Voilà la raison du pourquoi. Pour le comment, l'idée est simple : jusqu'ici, tout reposait sur le témoignage du Maître de l'Evolution (dont la stabilité mentale est loin d'être exemplaire) et de certaines de ses créatures. Et, honnêtement, si l'on fait abstraction de la nostalgie, la version de 1979 tenait difficilement debout. Il aurait fallu que deux femmes enceintes se présentent sur la montagne de Wundagore, tout au plus à quelques heures d'écart. Statistiquement, quelles sont les chances que deux femmes viennent accoucher chez vous le même jour ? Et quelles sont les chances qu'un des couples ait une fille qui ressemble physiquement à l'autre mère tandis que le fils a les pouvoirs de l'autre père ? C'est cousu de fils blancs. On se demande même comment personne n'y a retouché depuis. Ça, ce sont les arguments "pour". Du côté du "contre", il y a aussi des éléments. Par exemple, pendant des décennies, Wanda, Pietro et Magneto ont été confrontés à des personnages qui auraient dû y voir clair en cas de manipulation. À commencer par Charles Xavier et son ordinateur Cérébro mais aussi les Sentinelles, Immortus et d'autres qui ont systématiquement classé les jumeaux dans la catégorie "mutants". Les partisans de la filiation avec Magneto brandissent aussi *Marvel Comics Presents* #61-62 dans lesquels Wanda remonte le temps et se retrouve confrontée à une ancêtre pirate, Red Lucy, dont on nous montre bien qu'elle est aussi l'ancêtre de Magneto. Mais cela peut s'expliquer si Magneto et la Sorcière Rouge sont de distants cousins (et cela pourrait même se comprendre, en cas de supercherie, que le Maître ait organisé les choses pour utiliser un ADN pas très éloigné). Un autre argument "contre" est de se demander ce que le Maître pouvait bien gagner à faire passer les jumeaux pour des mutants plutôt qu'autre chose. Et là, même les épisodes actuels d'*Uncanny Avengers* n'arrivent pas à éclaircir ce point.

CHANGEMENTS DE PLANS

Que vous soyez fans d'une version ou d'une autre, vous avez cependant toutes les raisons d'espérer. La situation actuelle est en effet loin d'être gravée dans le marbre et Marvel pourra y revenir quand bon lui semblera. Il y a en effet un certain nombre d'éléments qui sont comme autant de voies de secours. D'abord il y a le Maître de l'Évolution lui-même. Si l'on part du principe qu'il a menti dans les épisodes de 1979, au moment de laisser entendre que Magneto était le père, pourquoi dirait-il plus la vérité dans les épisodes actuels ? Ensuite il y a les conditions mêmes de la découverte de cette non-filiation. Elle intervient dans Axis alors que Wanda, dont les pouvoirs sont, à un certain niveau de déformer la réalité, est en train de vivre une énième crise de folie. Dégoûtée par son père, la Wanda folle n'a-t-elle pas simplement réécrit son histoire familiale ? Quand elle lance un sort en espérant que sa famille en souffre. Est-ce que le sort doit obligatoirement

--OR DID I FAIL SO COMPLETELY IN YOUR CREATION?
HE'S LYING WANDA
I I DON'T THINK HE IS
HALF TRUTHS AND MISDIRECTION!
WHAT KIND OF AN ANSWER IS THIS?!
AN HONEST ONE.
IN TRUTH YOU ARE NO LOST PRINCE.
SHE IS NO FAIRYTALE HEROINE.
AND THERE IS NO LONG-LOST FAMILY HERE WHO LOVES YOU.
BUT TAKE SOLACE KNOWING THAT YOUR LIVES HAD SOME MEANING.

être physique ? Magneto ne souffre-t-il pas plus en étant convaincu de ne plus avoir ces deux enfants ? Le sort n'était-il pas simplement de changer la réalité pour détacher Pietro et Wanda de Magneto et des mutants ? Comme après Axis les héros possèdent non plus qu'un vague souvenir de ce qu'ils ont fait, la "bonne" Wanda pourrait tout à fait ignorer ce qu'a fait son côté obscur. En dernière analyse est-ce que cette réécriture ne serait pas survenue encore plus tôt, lors d'une précédente crise de folie de Wanda ? Dans *House of M*, elle lâchait la phrase : "No *More Mutants*" après une grosse colère contre Magneto, sort qui a eu pour effet de décimer les rangs des mutants à travers le monde. Mais "No More Mutants" peut également se comprendre par "plus du tout mutants". Et si c'était ce sort qui avait réécrit l'histoire familiale de Wanda parce que son subconscient le voulait ? Ce ne sont pas les solutions qui manquent. En plus des problèmes de logique interne de la version de 1979 ou des épisodes les plus récents, les pouvoirs de la Sorcière Rouge restent une véritable énigme, fluctuant selon l'humeur du scénariste du jour. Dans "Vengeurs : la séparation", Brian Michael Bendis nous apprenait à travers la bouche de Docteur Strange que, contrairement à ce qui semblait, Wanda n'avait jamais été par ailleurs une sorcière, qu'elle avait utilisé ses pouvoirs pour réécrire l'histoire. Or dans la nouvelle série *Scarlet Witch* à paraître aux USA, James Robinson entend au contraire recentrer Wanda sur son côté sorcière, qui sera omniprésent dans le récit. "Tout est malléable, dès lors que les pouvoirs de la Sorcière Rouge sont impliqués. Les vérités d'aujourd'hui ne sont pas celles du lendemain. Et le jour venu, si Marvel voulait à nouveau changer la généalogie de la Sorcière Rouge et de Quicksilver, l'affaire pourrait être défaite en moins de trois cases...

X.F.

EN HAUT : la Sorcière Rouge fera l'objet d'une série en solo dans la nouvelle relance de Marvel.

Dans *Uncanny Avengers* v.2 (ci-dessus), Quicksilver commence en avoir marre des demi-vérités du Maître de l'Evolution.

MAGNÉTO

AL EWING
AL TOUT PUISSANT

AL EWING EST UN SCÉNARISTE ET ROMANCIER ANGLAIS QUI A BEAUCOUP ŒUVRÉ POUR *2000 AD*, *DOCTOR WHO* ET DES INDÉPENDANTS, AVANT D'ÊTRE REPÉRÉ PAR MARVEL ET DE SE RETROUVER SUR DE "GROS" MORCEAUX COMME *MIGHTY AVENGERS*, *LOKI : AGENT OF ASGARD*, *ULTIMATES* ET UN NOUVEAU "TOURNOI DES CHAMPIONS". POUR UN TYPE QUI SE FAISAIT APPELER DJ CHRIST, ÇA DÉMÉNAGE!

Vous êtes Anglais, et vous avez débuté, on pourrait dire très "traditionnellement" en travaillant chez 2000 AD. Ça vous semblait naturel ?
Sincèrement oui ! J'étais fan et je lisais leur production depuis que j'avais 9 ans ! Je me suis donc lancé en 2001, il me semble, en grande partie parce qu'ils avaient quelque chose qu aucun autre éditeur anglais ou américain ne proposait, c'est à dire une politique ouverte sur les dépôts de projets et de candidatures. Je crois qu'ils ferment l été mais chaque année à la rentrée, on peut de nouveau postuler. C'est une chance pour les jeunes. Je leur ai donc envoyé ma candidature et ils l'ont logiquement rejetée ! (rires) Ça se passe généralement comme ça, c est normal il faut apprendre ! Ils l'ont rejeté quatre ou cinq fois je crois, et ça m'a pris du temps avant d'être publié chez eux, mais oui, c'était naturel et je n'aurais pas renoncé

Vous étiez fan de Judge Dredd je suppose, vous en avez écrit plein ! Honnêtement, en France, on a sous-estimé ce personnage... Qu'en dites-vous ?
Je suis un grand fan de Judge Dredd, je l ai toujours été. Je comprends néanmoins qu'on se moque de lui, et j approuve, il ne faut pas trop le prendre au sérieux ! C'est un personnage de comédie. Une grande partie de son intérêt est justement qu'il critique le totalitarisme, le fascisme etc. avec humour Peut être moins dans les années 1970 qu'aujourd'hui, mais même si c'est difficile de traiter vraiment de politique dans les comics, il me semble que sur cette série c'est le cas. Et de ce fait, les scénarios sont vraiment importants. Par ailleurs, si je l'aime, c'est aussi parce que j'ai l'impression qu'on peut raconter toutes les histoires qu'on veut avec Judge Dredd !

Vous avez même fait *Mars Attacks vs Judge Dredd* (chez IDW), c'était fun ?
Oui ! C'était avant le second film, on nous avait dit de ne pas en être trop proches. Mais on a bien rigolé ! En gros c était deux camps qui s'attaquent, pas besoin de focaliser sur les héros, mais on avait plein de méchants à notre portée !

Vous avez également scénarisé *Jennifer Blood*, une série lancée par Garth Ennis qui comme *Judge Dredd* pose la question de la violence dans les comics, qu'en pensez-vous ?
Je pense qu'utiliser la violence pour attirer des lecteurs n est pas une bonne chose, au contraire Avec *Jennifer Blood*, j'ai toujours essayé de montrer que la violence n'est pas la solution. Même si Jennifer est le personnage principal de la série, je ne l'ai jamais vue comme une héroïne. Je dirais même que le message, c'était de montrer comment elle devient de plus en plus la villaine de l'histoire... L'autre souci, c'était qu'après six épisodes, sa situation était devenue insoutenable et on ne savait plus très bien où aller... On aurait été bien embêtés s'il y avait eu un épisode 7 ! Heureusement on s'est arrêtés là !

C'était quand même intéressant pour vous d'écrire une héroïne femme, non ?
Il me semble que les femmes sont représentées dans mon boulot, et plutôt bien j'espère ! Dans mes derniers boulots Marvel j'ai fait des efforts de ce côté là, enfin j'essaye.

Justement, chez Marvel, vous héritez ou choisissez d'écrire pour des équipes avec une certaine diversité ethnique, ça vous plaît ?
Oui et j'espère que je ne vais pas démériter là dessus, c'est important à mes yeux. Je pense sincèrement qu'il était plus que temps que Marvel s'y mette ! Ça fait des années voire des dizaines d'années qu'il devrait y avoir une vraie diversité dans les personnages Marvel. C'est important pour l identification. Mais d'un autre côté, pour moi ça n'a rien de spécial, c'est juste normal ! Aussi normal que d'avoir un toit quand vous construisez une maison À un moment la fiction doit refléter la réalité. La seule chose qui est vraiment importante, c'est que si on introduit de la représentation, il faut qu'elle soit bonne. Donc j espère que j ai bien fait mon job de ce côté-là. Les comics vont enfin dans le bon sens, il faut les encourager et continuer.

- 2003 : *Judge Dredd* (2000 AD)
- 2011 : *Jennifer's Blood* (Dynamite)
- 2013 : *Mighty Avengers* (Marvel)
- 2014 : *Loki : Agent of Asgard* (Marvel)
- 2015 : *Contest of Champions* (Marvel)
- 2015 : *Ultimates* (Marvel)

Vous avez eu des crossovers (par exemple Infinity, Axis...) en plein milieu de pratiquement tous vos arcs Marvel ces dernières années, avez-vous dû à cause de ça changer beaucoup de choses à vos scénarios ?
Pas tant que ça... D'abord les crossovers sont toujours optionnels... Et cela a été assez rare que je puisse faire ce que je voulais ! En fait, je prends toujours le crossover non comme une obligation, mais comme une opportunité. Et généralement, je m'en tire bien ! Ça m'aide pour aller là où j ai envie d'aller, ça ne me freine pas. Prenez *Original Sin*. Avec Luke Cage aussi, je savais où on allait arriver. En plus, je pense que ça peut me permettre de convaincre de nouveaux lecteurs, ou de mettre en équipes des personnages qui m'intéressent, comme avec Blue Marvel et le magicien Kaluu. Donc au contraire, je pense qu'à l'avenir, je vais même aller plus loin, être encore plus dans la boucle et faire vraiment partie de ce qui se passe dans les crossovers...

Pourquoi la série *Captain America & The Mighty Avengers* a-t-elle été rebaptisée ?
D'abord, on savait depuis un bon moment que Sam Wilson allait devenir le nouveau Captain America. Et puis on avait en tête qu'on finissait une histoire un peu compliquée, donc ça, nous a encouragés à faire un break d'un mois et rebaptiser la série en espérant convaincre de nouveaux lecteurs, avec cette nouvelle histoire. C'était bien que le numéro avec cette fameuse histoire du Faucon solo devienne Captain America et en même temps #1. Et ça a commencé à vraiment marcher à la "deuxième saison", je dirais. Des tas de gens ont l'air contents de la façon dont ça

s est f ni. Et au côté noir un peu tordu de la série aussi. Donc, objectivement si on regarde les deux parties comme une seule et même histoire coupée en deux on ne s'en tire pas trop mal je suis content ! (rires)

Le fait que Ronin soit en fait Blade dans vos *Mighty Avengers* avait été éventé sur les réseaux sociaux avant la publication de vos épisodes, ça vous a posé problème que ce suspense soit ôté à votre histoire ?
Pas vra ment.. D'abord, ce genre de choses arrive on n'y peut rien, il y a des fu tes... Ensuite, tout le monde n'avait pas vu passer l' nfo donc il y a eu pas mal de lecteurs surpris quand même. De plus les lecteurs de sites ne sont pas toujours ceux qui vont en magasin acheter des comics .. Ce n'était pas si grave – j'aurais bien aimé que cela reste secret jusqu'à la publication, mais en fait, je ne m énerve pas trop pour ce genre de trucs

Les films Marvel ont-ils changé la donne pour vous, dans votre façon de travailler ?
Non... Il faut que la personne qui regarde les films reconna sse un minimum les personnages des com cs ma s ça ne veut pas dire que c'est ça qui doit gouverner nos histoires ! Au contra re, il y a aussi des trucs cool dans les comics que les films devraient incorporer. C est comme avec les crossovers il faut juste savoir où on veut aller et on s'arrange !

Par exemple... Le personnage de Loki est nettement plus vieux dans vos histoires d'Agent of Asgard et a priori bisexuel... Ce qui est assez différent du Loki des films. Vous n'avez pas eu de remarques de la part de Marvel là-dessus ?
La question de la sexualité s'est posée... Mais encore une fo s, je raconte l'h stoire que je veux ! (rires) C'est un petit jeu entre les deux, les comics précèdent le film, puis le film influence les com cs et vice-versa... Mais en définitive, Loki dans les comics fait plus ou moins sa vie ! (rires) Et qui sait si dans le prochain film il suivra ou non le même chemin que précédemment ou s'il sera plus v eux etc C'est à voir !

Loki n'est pas un personnage toujours très "aimable", vous aimez bien écrire pour lui ?
Là, pour le coup, je dois avouer que je le trouve moins aimable dans les films que dans les comics ! Personnellement, je l'aime bien, ou et je pense qu on peut avoir une certaine empathie à son égard, car il a des circonstances atténuantes. Donc, dans mes histoires, j'en ai fa t quelqu'un dont on peut se sentir proche, enf n j'essaye... À la fin surtout. Je pense qu'au bout de quelques années on l'a amené à un point où, il ne peut plus simplement revenir au vilain qu'i. a été... Je n'irai pas jusqu à parler de rédemption, mais au moins de redécouverte de soi-même. J'espère donc qu'un autre artiste pourra le mener plus loin ! Il ne va pas devenir un héros tout de suite mais au moins il ne sera plus juste un vilain. Il faut juste le surveiller...

On dirait que vous parlez d'un copain qui aurait un problème de dépendance, que vous gardez à l'œil pour qu'il ne retombe pas dans la drogue !
C'est un peu extrême, ma s joliment di t, donc oui, en quelque sorte !

Dans le contexte de *Secret Wars*, Marvel vous a également confié *Captain Britain and the Mighty Defenders*, vous avez eu beaucoup de liberté sur ce projet ?
Oui, plein ! Du moment que ça pouvait faire fa t partie du crossover, on ava t carte blanche. En gros, le postulat c est que l'univers Marve. a été détruit et on a cette nouvelle planète, Battleword, avec différentes zones de combat. À l'époque de *Judge Dredd* on avait créé un truc très proche, avec un univers alternatif, donc je me suis dit que j'allais fa re un peu la même chose mais à l'intérieur de Marvel ! Et on en est donc arrivés à des trucs sympas, comme Tony Stark comprenant que s' l n'ava t pas survécu, le monde serait sans doute meilleur ! Et puis au mil eu de cette guerre, j a mis Captain Britain, qui, là encore, me permet de revisiter quelque chose que j avais fait avant C'était fun

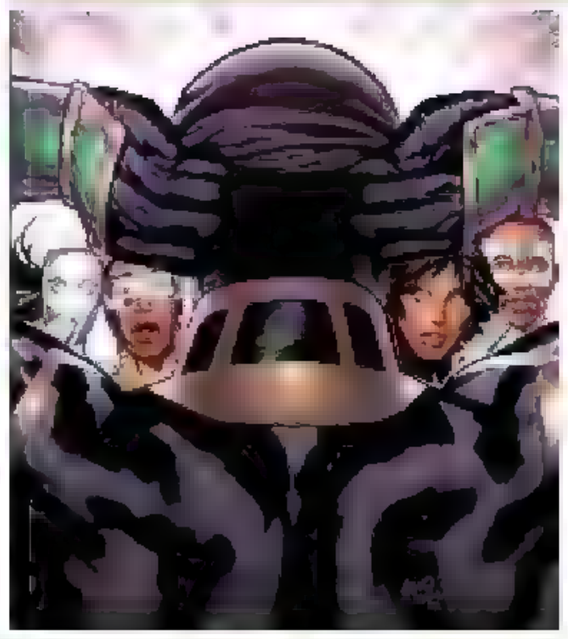
C'était votre idée de demander à Alan Davis de dessiner cette série ?
Non, c était celle de l'éditeur Tom Brevoort, mais ça me faisait plaisir. Et c'est très bien sorti il me s e m b l e . Alan est connu pour être l'un des plus brillants cerveaux qui aient bossé sur Captain Britain il en a écrit plein d'épisodes, donc c'était une excellente idée !

Puisqu'on parle du Captain Britain époque Davis... Comme tous les Anglais, diriez-vous qu'Alan Moore vous a influencé ? Qui d'autre sinon ?
Je pense qu'Alan Moore a influencé TOUS les gens qui écrivent des comics, toute une génération en tout cas. Je citerais aussi Grant Morrison, John Wagner, Richard Stark dont je recommande à chacun de lire Parker Et Jack Kirby, qui était aussi un grand auteur en plus d'être un grand dessinateur.

EN HAUT : combat loufoque au pays des British avec pleins de vilains pour jouer !

CI-DESSOUS : fin du suspense annoncé pour Ronin.

EN BAS : Loki n'est pas un vilain, paraît-il...



EN HAUT : Ewing relance une série mythique des années 1980 : *Contest of Champions*.

CI-DESSUS : Sam Wilson prend le contrôle des Mighty Avengers... pour mieux les arrêter ?

EN BAS : avec Alan Davis sur *Captain Britain* : la team parfaite

Que pouvez-vous nous dire de vos nouveaux *Ultimates* (série qui sort ce mois-ci aux USA) et de la composition de votre équipe... qui compte notamment Captain Marvel ?

Comme on tombe au milieu d'un énorme truc cosmique on a effectivement eu pas mal de discussions sur qui serait dans l'équipe ou non. Spectrum et Blue Marvel étaient là depuis le début, puis Black Panther. Captain Marvel, on a dû en discuter... Et puis Kieron Gillen, qui est un de mes amis, a suggéré qu'on prenne la nouvelle Miss America. Et voilà. On voulait des personnages qui attirent les lecteurs et avec ces cinq-là on avait une équipe assez forte pour affronter l'avenir incertain qui les attend ! Il y a une certaine influence des années 1970, il me semble, notamment dans les menaces et les concepts qu'on va gérer dans cette série... Et j'en suis ravi ! J'espère qu'on va faire quelque chose qui va s'inscrire dans la durée ! Kenneth Rocafort aux dessins est absolument phénoménal ! Et pourtant je ne suis pas tendre avec lui, surtout depuis que j'ai vu ce dont il est capable, je le pousse dans ses retranchements ! Et hop des aliens par ci, des explosions par là, des un vers entiers de ce côté j'essaye de jouer sur ses forces et d'écrire le mieux possible pour produire une série qui ne ressemble à aucune autre ! On s'amuse bien, vous verrez cet automne ce que vous en penserez !

"Maintenant que j'ai fait Judge Dredd, je peux mourir tranquille !"

Pouvez-vous nous parler de votre autre nouvelle série *Contest of champions* ?

C'était marrant ! Il faut sans doute se connecter sur le jeu pour apprécier vraiment notre travail, mais ce n'est pas un truc à part, c'est dans la continuité de l'univers Marvel et c'est ça qui est intéressant. Il y a plein de nouveaux personnages. Et notamment une Française, Guillotine, qui est une héroïne très forte, avec un héritage important puisque sa magnifique épée s'est transmise de génération en génération. Elle essaye de contrôler cette force un peu démoniaque mais ce n'est pas facile. Et parfois, elle se dit qu'être une héroïne peut être une malédiction... Il y a aussi le Maestro qui est la version future de Hulk, qui tire les ficelles et manipule pas mal de gens... Il y a plein de forces en jeu et c'est tout à fait dans l'état d'esprit Marvel donc j'espère que les fans du jeu vont aussi lire le comic-book

Pour revenir à vos racines british, vous avez aussi écrit des épisodes des BD de *Doctor Who*, pouvez-vous expliquer au reste du monde pourquoi chez vous ce personnage a pris une telle ampleur ?

Tout d'abord, je dirais bêtement qu'on a grandi avec. La série est diffusée à la TV en Grande Bretagne depuis les années 1960 et sans interruption quasiment depuis les années 1970, au minimum. Et plus récemment, en ce qui concerne le relaunch il a été fait très intelligemment, si bien qu'aujourd'hui, c'est la série parfaite pour toute la famille ! Contrairement à d'autres séries de science-fiction, comme *Star Trek* etc., *Doctor Who* parle à toutes les générations, et c'est assez rare en TV. En plus, honnêtement, vous pouvez raconter à peu près n'importe quoi dans cet univers. Un truc historique évidemment. Mais aussi un soap opera, plus toutes les métaphores sur la condition humaine, bien sûr. Et puis c'est une série assez positive, sur l'espoir, sur la communication. Il utilise son intelligence pour résoudre les problèmes c'est un bon modèle ! Donc ça parle à plein de gens différents et je trouve ça mérité.

Vous travaillez avec Rob Williams sur ce titre, comment se passe votre collaboration ?

On avait déjà possé ensemble longtemps avant ça, sur un crossover de Judge Dredd, il me semble et on est devenus de bons amis. C'est très sympa de bosser avec lui. Parfois on s'assoit à un pub, on boit des coups et on discute, parfois on s'appelle ou on se fait un Skypeet là encore on discute ! Il est sur Martian Manhunter ces temps-ci pour DC, mais travailler ensemble est toujours un plaisir.

Pour quels personnages rêviez-vous d'écrire quand vous étiez petit ?

Judge Dredd ! Donc maintenant que je l'ai fait, je peux barrer ça de ma liste ! Et comme il n'y en avait pas d'autres, je peux mourir ! (rires) Ou essayer d'écrire les meilleurs comics possible. Disons donc que c'est mon but aujourd'hui, depuis que j'ai grandi et par chance ça peut marcher avec presque tous les personnages !

Trouvez-vous encore le temps d'écrire des romans ?

Pas depuis un certain temps... J'ai quelques idées, mais en ce moment mon temps est dévolu aux comics. Et si un jour ça ne marche plus pour moi ce qu'il faut toujours avoir en tête il sera temps de me remettre aux romans !

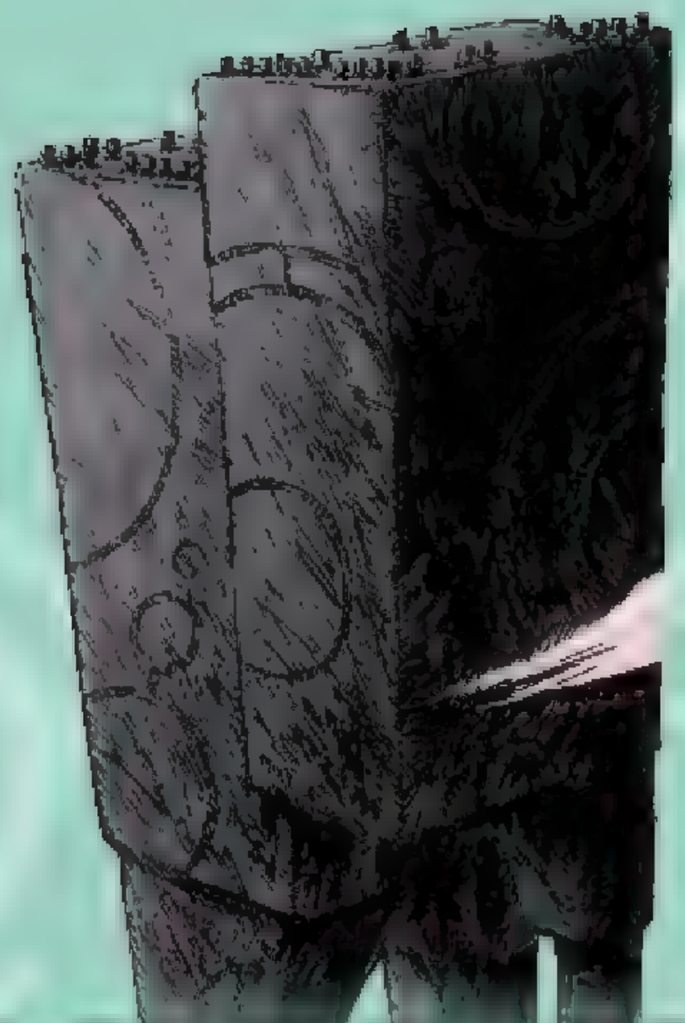
Et de faire le DJ ?

Occasionnellement, oui ! À des mariages par exemple. J'en avais un cette rentrée. Et chaque année à Thought Bubble le festival de comics de Leeds si vous venez à la fiesta, vous me verrez derrière les platines pendant quelque temps ! On est plein, parmi les artistes anglais de comics à aimer ça aussi !

Tout de même, vous aviez choisi de vous appeler DJ Christ ! Pourquoi ?

C'était il y a longtemps... Et j'avais les cheveux longs et une petite barbe... Je ne crois pas que je le referais aujourd'hui, mais c'était fun tous les DJ prenaient un nom avec "C" alors Christ, pourquoi pas ?

Propos recueillis par Lise Benkemoun



TREES

CE QUE RACONTENT LES ARBRES

AVEC *TREES* (PUBLIÉ EN FRANCE CHEZ URBAN), WARREN ELLIS ET JASON HOWARD LIVRENT UNE ŒUVRE ENVOÛTANTE ET LACONIQUE : L'HUMANITÉ VIT DÉSORMAIS DANS L'OMBRE DE MONOLITHES GÉANTS VENUS S'ENRACINER DANS LE SOL, DES "ARBRES" QUI CHANGENT TOTALEMENT L'ÉCOLOGIE ET LA GÉOPOLITIQUE. ELLIS REMODÈLE LE MONDE FUTUR... ET NOUS INTERROGE SUR CELUI D'AUJOURD'HUI.

Dans le futur, le quotidien de l'humanité a été totalement chamboulé par l'arrivée des "arbres" : des colonnes gigantesques qui sont venues se ficher dans le sol de manière aléatoire à travers la planète. Rien que leur présence est, en elle-même, une sorte de catastrophe naturelle : quand un "arbre" se plante au milieu de New York, non seulement il détruit une partie de Manhattan mais, en s'enfonçant, il provoque une montée des eaux qui transforme la ville en nouvelle Venise. Multipliez cela à travers le globe et, d'emblée, l'échiquier politique est bousculé selon que les nations sont impactées ou pas par des "arbres". Mais ce n'est pas tout : les "arbres", à l'évidence, sont des machines (ou même des créatures ?) venues d'ailleurs, dont les motivations et les actes sont insondables. Quand ils "vidangent" sans prévenir un épais liquide vert et corrosif, mieux vaut ne pas vivre à proximité : c'est la mort assurée. Vous l'aurez compris, si pour vous les comics se sont des cyborgs-ninjas en super-slips qui se tapent dessus, *Trees* n'est pas du même tonneau. Ce contexte particulier, dans lequel on retrouve un peu du côté mystique du monolithe de *2001 Odyssée de l'espace* en moins "amical", obéit à une autre logique. Ce n'est en apparence qu'un décor. Le scénariste Warren Ellis et le dessinateur Jason Howard dressent une toile de fond qui a tout d'un film de Michael Bay ou de Roland Emmerich, mais qui débouche sur quelque chose de bien plus intimiste. Que devient l'humain une fois que sa race a été minimisée par la présence des "arbres", que le climat et la politique basculent ? Au niveau psychologique, même, comment continuer à vivre de la même manière alors qu'on se sait désormais fourmi dans l'ordre des choses et que, si on l'oubliait un instant, il y aurait toujours au loin la silhouette d'un des "arbres" ? Pourquoi les humains de *Trees* ne vont ils pas vivre à l'écart des "arbres" pour se mettre en sécurité ? Tout simplement pour la même raison que des gens continuent de s'installer sur la côte ouest des USA malgré la menace tacite d'un méga-tremblement de terre ou encore qu'on continue bien souvent de construire en zone inondable : c'est humain de croire que l'on va passer entre les mailles du filet.

CI-DESSUS : Jason Howard insère ces piliers gigantesques dans des paysages connus, ce qui revient à changer l'échelle des choses. L'homme n'est qu'un insecte au pied des "arbres". Effet Galactus garanti !

SPECTACULAIRE, OPTION INTIME

Warren Ellis et Jason Howard s'étaient précédemment croisés sur le comic-book numérique *Scatterlands*, diffusé directement via *warrenellis.com*. Pour cette dystopie, Howard (qu'on connaît sur un style plutôt caricatural sur *Astounding Wolf-Man* ou *Super Dinosaur*) s'est livré à un style plus expérimental. De quoi donner envie aux deux complices d'aller plus loin, de forger une vision encore plus ambitieuse du futur, dans lequel Howard pourrait démontrer encore plus la versatilité de son

style, avec des scènes spectaculaires. En un sens, c'est une autre approche de l'ambiance "cinématographique" qu'Ellis et Bryan Hitch avaient explorée de façon plus punchy dans *Authority* il y a des années. Si ce n'est que là, aucun surhomme n'arrive vers vous en profitant d'un effet de perspective. Howard est mis à contribution pour représenter des scènes qui en imposent, comme ce passage où les "arbres", enfoncés dans le sol du Brésil, en viennent à minimiser la statue du Christ Rédempteur qui surplombe pourtant Rio de Janeiro, du haut du Corcovado. Pour ce qui est du travail d'Ellis, il avoue pour sa part que c'est sans doute son travail le moins "frénétique" depuis longtemps. Comprenez par là que le pape de la décompression se fait un plaisir d'aligner les tranches de vies de différents personnages à travers le globe, comme par exemple Chenglei, jeune artiste chinois qui n'a jamais vu grand-chose du monde. Il débarque dans une mégalopole où il espère vivre sa passion et il découvre des mœurs totalement différentes de ce qu'il connaissait. Chenglei pourrait aussi bien être un personnage secondaire échappé d'un album de Scott McCloud ou d'Alison Bechdel. Soyez prévenus : *Trees*, c'est une histoire qui prend son temps pour se raconter. Mais c'est aussi un récit imprévisible où Ellis peut, à tout moment, tirer le tapis sous nos pieds et se débarrasser d'un protagoniste ou en injecter un autre. Ce qui donne encore plus de force à cette série, c'est qu'elle débute alors que l'arrivée des "arbres" est déjà un élément appartenant au passé, que les humains ont eu le temps de se faire une raison, de les regarder de façon à la fois blasée et fataliste.

L'ANTICIPATION D'AUJOURD'HUI

Au premier degré, *Trees*, c'est de la SF. Mais c'est surtout un exercice de politique-fiction : que deviendrait la société humaine (et par conséquent ceux qui la composent) dans un environnement qui leur échapperait totalement, dans lequel les stimuli viendraient d'une source externe imprévisible ? On pourrait dire que, déjà, sans intervention extérieure, les humains ne sont pas très doués pour gérer les choses si l'on observe l'état de la planète : famines, guerres, injustices sociales et pollution à tout va... Laissés à eux-mêmes, les terriens ne sont pas foutus de prendre le volant. Sous ses allures de récit futuriste, *Trees* est une parabole de la colonisation et de la pollution. Ellis et Howard reproduisent à l'échelle planétaire et sous le "masque" de ces arbres titanesques ce qui se passe quand des bulldozers géants ravagent l'Amazonie ou quand une usine s'installe dans un recoin de l'Inde ou de l'Afrique tout en déversant ses déchets dans la nappe phréatique locale. À quelques mètres de là, la population indigène subit ces changements sans trop les comprendre. Les Occidentaux que nous sommes se sont habitués à l'idée qu'il y a des points du globe où il est "normal" ou tout au moins "attendu" que des catastrophes naturelles ou humanitaires se produisent. C'est ce qu'on appelle les "morts kilométriques". Ellis propose la visite d'un monde où les lignes ont bougé, où c'est la planète entière qui est devenue le tiers-monde, dans une ambiance qui évoque parfois un peu le Neo-Tokyo d'*Akira* mais adapté à différentes cultures à travers le globe. Certains trouveront lassant ce récit où les personnages se contentent de survivre dans cette toile de fond. D'autres, comme une mise en abyme de la série elle-même, se désespéreront en cherchant le sens de ces "arbres". *Trees* est, au second degré, un regard bien plus intelligent sur ce que notre société tient d'acquis. C'est une invasion extraterrestre vue sous un autre angle, une "terraformation" de la Terre elle-même, c'est vrai. Mais avant de parler des "arbres" ou du futur, *Trees* nous parle de notre monde actuel et de la manière dont nous dansons sans cesse au bord du précipice. Ajoutez-y le style de novateur de Jason Howard et Trees vaut largement qu'on se "promène dans les bois" !

X.F.

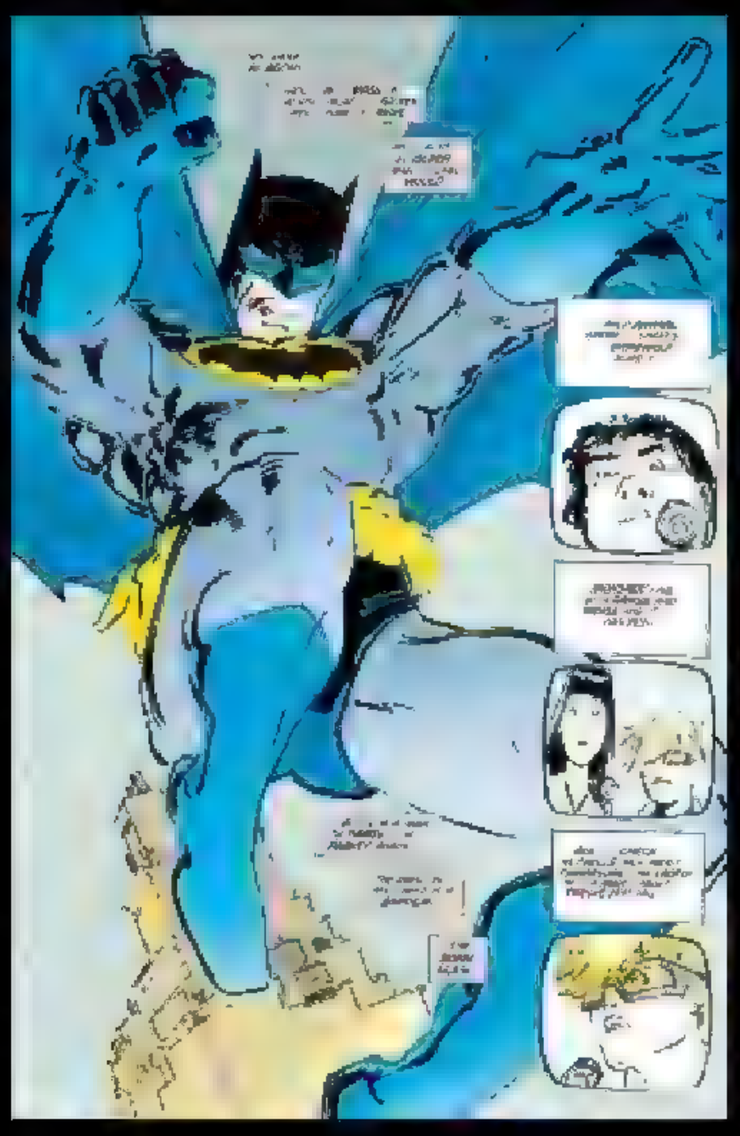
CI-DESSUS : Le monde tente de survivre. Si en Italie on prend encore le café en terrasse (à gauche), les mégapoles américaines sont ravagées.

CI-DESSOUS : *Trees*, ce n'est pas qu'une carte postale contemplative de l'apocalypse. Il y a quand même une certaine dose d'action. Mieux vaut ne pas se retrouver pris entre les déchets des arbres et les attaques de l'armée.

TROIS DARK KNIGHTS (SORT OF)

DARK KNIGHT REVIENT ! TRENTE ANS APRÈS LE PREMIER NUMÉRO DE LA SAGA APOCALYPTIQUE DE FRANK MILLER ET QUINZE ANS APRÈS UN DEUXIÈME OPUS REÇU DE MANIÈRE PLUS MITIGÉE, LE BATMAN VIEILLISSANT EST LA CARTE MAÎTRESSE SUR LAQUELLE DC COMICS JOUE SA FIN D'ANNÉE AUX USA. SI CE N'EST QU'EN TRENTE ANS, LA PERCEPTION DE FRANK MILLER (ET PAR CONSÉQUENT DE SON DARK KNIGHT) A BIEN CHANGÉ. DK3 RÉPARERA LES CHOSES OU COUPERA DÉFINITIVEMENT LES PONTS...

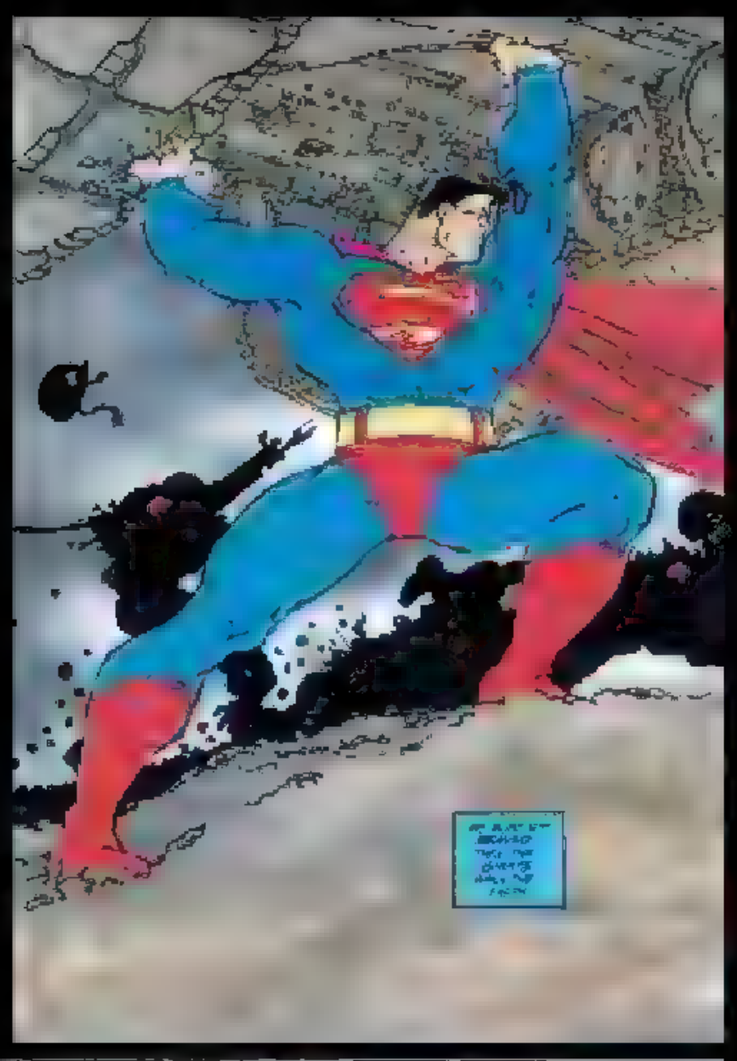
En 1986, le milieu des comics américains se prend deux missiles en pleine figure, qui vont le faire trembler jusque dans ses fondations. Le *Dark Knight Returns* de Frank Miller ("encré" par Klaus Janson et mis en couleurs par Lynn Varley) et le *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons (mis en couleurs par John Higgins). Deux visions politiques, deux dystopies qui synthétisent ce que certains visionnaires avaient déjà meuflé dans les comics dans les décennies précédentes. Il y avait les "héros à problèmes" issus du Marvel Age au début des années 1960 et aussi les apports du scénariste Denny O'Neil, une quinzaine d'années avant *Dark Knight Returns*. C'est-à-dire qu'au lieu de se limiter à attraper des pilleurs de banques déguisés en clowns, les super-héros avaient déjà découvert que la société pour laquelle ils se battaient ne fonctionnait pas et qu'elle n'était pas juste... Frank Miller et Alan Moore, qui ne partagent pas franchement la même culture politique, vont accoucher parallèlement de récits qui, malgré des différences, s'entrecroisent sur plusieurs points. Miller raconte le futur de Batman (et par conséquent un futur de l'Amérique), son chant du cygne, ce qui semble être sa dernière bataille. Moore décrit un univers parallèle où des héros ont fait leur temps. Les deux récits, époque oblige, reposent sur la peur de la guerre nucléaire, sur l'impossibilité que le super-héros ne puisse être autre que LE surhomme qui sert le pouvoir (Superman dans *Dark Knight Returns*, Docteur Manhattan dans *Watchmen*) et sur une critique tacite des républicains américains. Chez Miller, c'est Reagan (ou son portrait craché) qui est toujours au pouvoir, des décennies plus tard, alors qu'en théorie, la Constitution ne le lui permet pas. Chez Moore, c'est le président Nixon. Les deux récits diffèrent en bien d'autres points. À un certain degré de lecture *Watchmen* est une enquête policière, mais pose aussi la question de savoir si tout est sacrifiable au nom de l'utopie, là où *Dark Knight Returns* a une dimension plus personnelle, centrée sur un Bruce Wayne vieillissant, anticipant le personnage de Clint Eastwood dans le film *Gran Torino*. Les deux séries ne racontent pas la même chose, mais ont un fond d'éléments de langage commun, qui joueront (on le verra un peu plus loin) sur la perception du projet de Miller. Des années dans le futur. Batman a simplement pris sa retraite, Bruce Wayne est vieux, fatigué, et la société vit dans l'insécurité. Un jour cependant, après s'être fait casser la figure, Wayne décide de reprendre les choses en main puisque personne ne le fait. Il redevient Batman, ce qui amène le retour du Joker (qui, dans le futur, est à l'origine de la mort de Robin) mais provoque aussi des soubresauts d'un pouvoir qui ne supporte pas qu'on fasse régner la loi à sa place. Le président – qui n'a rien fait pour régler l'insécurité – envoie alors Superman écraser Batman. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que le président fait appel au surhomme (Green Arrow, un des rares héros évoqués, a été amputé de son bras pour l'empêcher de tirer à l'arc). Miller engage véritablement une déconstruction du super-héros, d'une part parce que le prestige du surhomme (Superman) en prend plein la gueule, de l'autre parce que Batman engage une véritable régression au fil des quatre numéros de la série. Retraité, il redevient Batman, d'accord, mais le Batman au logo jaune (celui des années 1980) avant de revenir au Batman au costume gris (version antérieure) puis enfin, de s'émanciper du costume et de devenir un chef rebelle. La fin utilise une figure millerienne qu'on va retrouver ailleurs (par exemple dans *300*) : un semblant de défaite qui se retourne contre le vainqueur. Superman semble avoir terrassé Batman, mais celui-ci est devenu, à travers une mort symbolique, celui à qui l'avenir appartient réellement. En l'espace de quelques mois, les parutions coup sur coup de *Dark Knight Returns* et *Watchmen* sont comme un électrochoc. Ultra-politisés, les deux projets attirent la sympathie de la presse généraliste. Au lieu de se contenter de bien se vendre dans les kiosques ou les comic-shops américains, ils forcent un certain barrage et s'installent en tête de gondole de certaines librairies très sérieuses. Même si le Bruce Wayne de *Dark Knight Returns* a quelques points communs avec Paul Kersey (le personnage joué par Charles Bronson dans *Un justicier dans la ville*), il a tout les attraits, tous les éléments de langage dont nous parlions plus haut, d'un message progressiste. Beaucoup de journaux et de lecteurs retiennent le côté anti-establishement, le doigt d'honneur à l'administration Reagan. Même si Frank Miller peut difficilement passer pour un baba cool (certaines interviews, déjà à l'époque, ne laissent pas la place au doute), le malentendu peut s'installer.



CI-DESSUS : Batman revient dans son costume des années 1980, qu'il va perdre, regressant à un costume antérieur puis à pas de costume du tout. Comme un compte-à-rebours accompagné d'une mue, *Dark Knight Returns* exprime la déconstruction du heros jusque sur le plan visuel.

DK, LE RETOUR (DE MANIVELLE)

C'est un peu comme si l'on réunissait au café du Commerce deux personnes qui ne se connaissent pas, qui commencent à parler politique, qui tombent d'accord sur le fait



CI-DESSUS : Superman apparaît comme un personnage compromis dans *Dark Knight Returns*, au mieux un personnage politiquement correct qui se laisse berner pas le système. *DK2*, cependant le dédouanera beaucoup de ses erreurs apparentes.

EN BAS : *Batman Year One* ("Batman Année 1"), une vision miroir de *Dark Knight*, dans laquelle Miller explique cette fois-ci de façon moderne comment le héros est devenu ce qu'il est.

que la société ne fait pas convenablement son travail et qu'il faudrait tout "faire péter". Une bonne révolution! Sauf qu'au bout de plusieurs heures, nos deux inconnus se rendent comptent qu'ils sont de bords politiques diamétralement opposés et que s'ils sont d'accord pour faire table rase, il y a malentendu total sur la société à reconstruire après ça! Le *Dark Knight* de Frank Miller, c'est un peu ça, puisque l'auteur semble s'attaquer aux fondamentaux conservateurs. Dans cette vision du futur, Reagan (ou son avatar) est un lâche qui se réfugie dans bunker quand le sol américain est attaqué, sans s'occuper de ses concitoyens. Superman lui-même, symbole de l'Amérique, est réduit au rang d'hypocrite qui fait ce qu'on lui dit de faire, plutôt que ce qui est juste. Wayne en tirera parti : à la fin, Superman, grâce à ses pouvoirs, sait qu'il n'a pas tué Batman, mais il préfère se taire. Wayne est le rigoureux : celui qui ne plie pas, tandis que Superman, dans la première saga tout du moins, est montré comme l'incarnation de la compromission. Le Batman de Miller insiste, aussi, sur son mépris des armes (un lobby important en Amérique) et termine pour ainsi dire en sacrifiant sa richesse : son manoir incendié, Wayne part vivre dans la Batcave où il entraînera une nouvelle génération des jeunes recueillis dans la rue, que ce soit une nouvelle Robin ou les Sons of Batman. On serait tenté de dire que le Wayne de Miller prend soin des déçus du système, incarnés, dans un sens, quelques années plus tard aux USA par les militants du mouvement Occupy (mouvement "cousin" des Indignés aux USA qui occupera les rues pendant quelques mois). Avec ça, deux publics diamétralement opposés peuvent se reconnaître dans *Dark Knight*, à la manière du quiproquo des deux inconnus discutant politique. Une frange plus à droite verra en Wayne un leader mêlant le geste à la parole, botant le derrière de ces jeunes qui traînent dans les rues, avant de les reprendre en main. Ce qui peut passer comme un public plus "à gauche" aux USA, en tout cas plus libertaire, projette dans *Dark Knight* un message différent. À plus forte raison parce que c'est aussi en 1986 (quelle année!) que Frank Miller produit, avec David Mazzucchelli, la saga "Born Again" dans les pages de *Daredevil*. Là aussi, les fondamentaux conservateurs semblent dynamités les uns après les autres. Par exemple l'armée américaine y est montrée comme corrompue, aux ordres du crime organisé, lançant le super-soldat Nuke aux basques de Daredevil. À l'époque, on nage en plein Irangate, le scandale politique dans lequel l'administration Reagan a été prise la main dans le sac alors qu'elle facilitait la vente d'armes à l'Iran. Comme dans *Dark Knight Returns*, Daredevil est alors brisé, déconstruit et la saga s'achève sur une scène où, tacitement, il n'est plus le costume mais bien l'homme qui portait le costume. Bourgeois, il devient SDF. Matt Murdock a tout perdu, sa maison, son travail, mais en devenant l'homme dans la rue, il n'en est que plus libre. Pas de quoi dire que Miller est un "gaucho" (et ceux qui suivront ses œuvres ultérieures en prendront la mesure) mais il n'en reste pas moins que deux de ses œuvres phares des années 1980, ses projets peut-être les plus lus, tiennent un discours dans lequel on peut voir le refus de l'élite, des autorités, peut être même du capital. Il ne s'agit pas de dire que c'est ce que Miller exprimait forcément, mais c'est comme cela qu'une partie du lectorat l'a compris. Si bien qu'inversement, cette partie du public prendra une claque en découvrant un tout autre Miller quelques années plus tard, en particulier à partir du début du XXIe siècle, après les attentats de 2001. Puis en 2011, ce sera un message ravageur sur son blog qui fera exploser les choses, quand Miller s'emporte contre les manifestants d'Occupy. Miller vomit une diatribe où il associe les manifestants à des pillards et à des violeurs. On verra un peu plus loin dans quel état d'esprit. Les interventions de Miller depuis 2001 imposeront souvent une grille de lecture totalement différente du message libertaire que certains avaient cru détecter dans *Dark Knight Returns*, soit un sérieux choc pour une partie du lectorat. À la clé, après un excès dans un sens, la chose s'est retournée : il n'est pas rare de voir Miller se faire traiter de "facho" ou même de "nazi" par une partie des lecteurs modernes. C'est pourtant une faute de nuance et d'interprétation aussi grande que d'avoir pu penser que Miller était un "gaucho". À l'heure d'Internet il est facile de vouloir déplacer les curseurs pour n'obtenir que deux extrêmes. Pourtant, Miller ne défile pas plus avec une croix gammée (d'ailleurs dans *Dark Knight Returns* on voit ce qu'il arrive à la croix

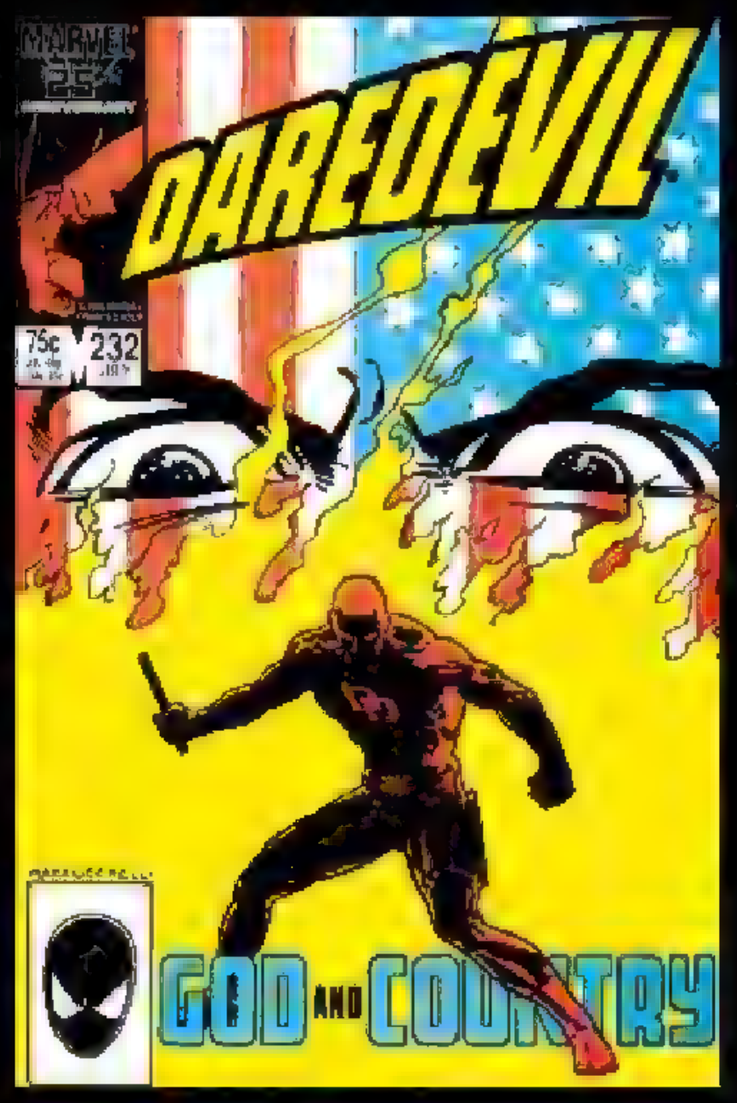
"Je ne me suis jamais identifié au 'flower power' de la jeunesse des sixties mais j'étais en même temps prêt à considérer notre drapeau comme un vieux bout de tissu, que le patriotisme était une relique."

Frank Miller

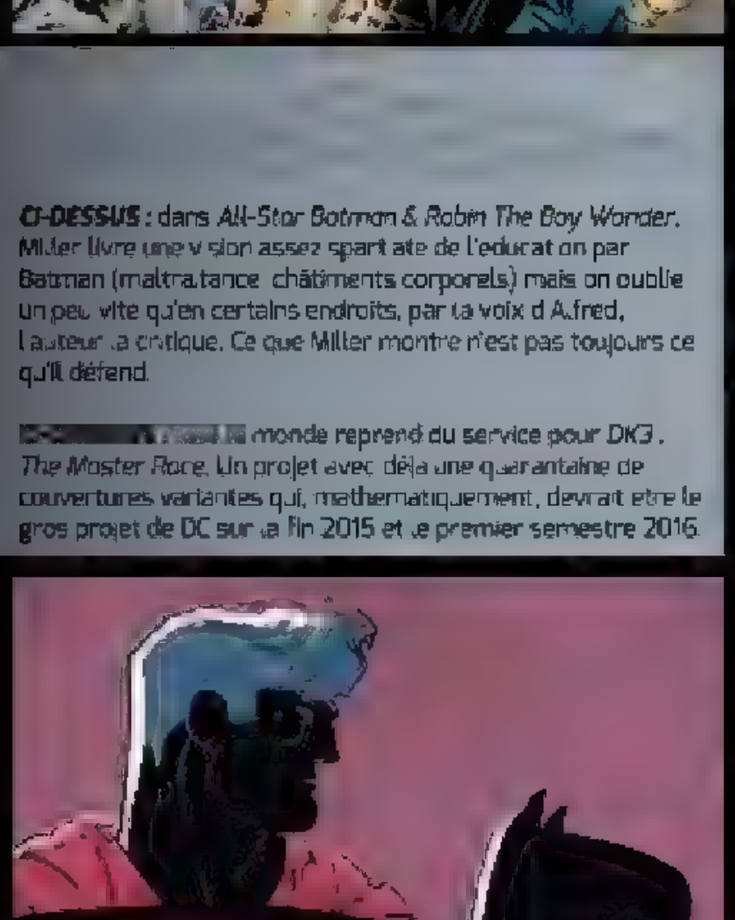
gammée) qu'il ne fait partie d'une communauté hippie. Comme il l'explique dans une interview donnée à la radio NPR en septembre 2006, "*Mes profs étaient des ex-hippies et des vétérans de la guerre. Des gens qui protestaient contre la guerre et d'autres gens qui se sont battus comme soldats. On m'a appris plus sur John Lennon que sur Thomas Jefferson. Mes deux parents étaient des vétérans de la Seconde Guerre mondiale. Et j'avais exactement l'âge pour me rebeller contre eux. Tout cela s'est bien goupillé. Je ne me suis jamais identifié au "flower power" de la jeunesse des sixties mais j'étais en même temps prêt à considérer notre drapeau comme un vieux bout de tissu, que le patriotisme était une relique*". Le Frank Miller qui écrit et dessine *Dark Knight Returns* dans les années 1980 (l'apport de Klaus Janson y est massif, on devrait le considérer comme co-dessinateur du projet) ne s'inscrit pas dans cette optique binaire. Lui, il lorgne en fait beaucoup plus vers l'objectivisme professé par Ayn Rand (1905-1982), une philosophe américaine d'origine russe. En clair, Rand envisage une société où l'action de l'État se limiterait à la punition des criminels. Pour Rand et ses partisans, il n'y a pas de zone grise ou de compromis. Il y a un bien (glorifié par des notions telles que le courage et la détermination) et un mal absolu que l'on reconnaît de manière "objective". C'est une philosophie complexe qui, poussée à l'extrême permet tous les débordements. Les uns identifient la pensée de Rand comme un système d'auto-gestion de l'individu (presque une forme "d'anarchie ultralibérale"), les autres y trouvent la justification d'un système qui, du coup, serait libre de s'émanciper de tout type de minima sociaux. Miller n'est pas forcément un puriste de l'objectivisme mais c'est un individualiste convaincu, clairement à droit, mais pas fasciste pour autan. Si on donne à ce mot son sens véritable. Pour Miller, celui qui est dans son droit, le héros qui est véritablement validé, c'est celui qui agit sans rien attendre des autres. Les autres font dans le compromis. Le fascisme, caractérisé par un idéal collectif servi par des discours populistes, est à contresens de la vision millerienne, qui déteste le populisme (comme le montre sa vision des médias de masse).

SUITES ET CONSÉQUENCES

Glorifié dans les années 1980 pour sa déconstruction des super-héros, Miller en viendra, comme Alan Moore, à regretter qu'on caricature son propos ou même qu'on en fasse des dérivés sans fin. À bien des égards, *Dark Knight Strike Again*, ou "*DK2*", la suite de *Dark Knight Returns* parue en 2001, est pensée pour prendre les fanatiques de la première série à rebrousse-poil. D'abord, le choc est visuel. Cette fois Miller se passe de Klaus Janson. Sans le pinceau de ce partenaire, le trait d'un Miller sous pression est plus hésitant. Le moindre arrondi est constitué d'une suite de lignes. Et puis il y a la coloriste Lynn Varley (alors épouse de Miller) qui décide de profiter de ce projet pour tester la mise en couleur par ordinateur... d'où un rendu plus criard, lui aussi plus maladroit. Et puis il y a le sens politique... ou plutôt son absence. D'abord Miller organise le retour en masse de héros à super-pouvoirs (à commencer par Atom ou Flash). La série en vient à ressembler au tout-venant des crossovers chez DC ou Marvel. Miller vise quelque chose de plus récréatif... Et qu'on arrête de le gonfler avec le "message". Dans *Dark Knight Strike Again*, c'est une cabale menée par Lex Luthor qui gouverne, on s'éloigne de toute critique des républicains américains pour aborder un premier degré. Même Superman est absous de ses fautes : s'il obéissait, ce n'est pas par faiblesse politique mais parce que ses proches étaient retenus en otage. *DK2* est une saga maladroite et premier degré mais l'exercice est, en un sens, largement volontaire. Un peu comme un groupe punk qui remonterait sur scène après un concert légendaire pour casser instruments et amplis. La critique éreinte la série. Et pourtant, elle devient la meilleure vente du moment. En cours de route, Miller est rappelé à l'ordre par la réalité. Alors qu'il travaille sur les derniers épisodes de *DK2*, les avions s'écrasent sur le World Trade Center. C'est un traumatisme pour lui. Il modifie certaines pages pour en faire état (elles montrent Métropolis attaquées). Mais le changement est plus profond. En 2006, sur NPR, Miller explique : "*Le patriotisme, maintenant, je pense que ce n'est pas un vieux concept sentimental. C'est un instinct de conservation. Je crois que le patriotisme est central dans la survie d'une nation*". Son prisme a totalement changé. À bien des égards, Frank Miller est devenu le Nuke qu'il critiquait dans "Born Again". Dans sa vision, l'Amérique ne peut désormais se livrer à la moindre autocritique, sous peine d'être faible. C'est dans ce contexte qu'intervient, en 2011, la publication de son message de troll à l'intention du mouvement Occupy et la parution de la version finale d'*Holy Terror*, publiée chez Legendary Comics sans la moindre trace de Batman. À sa place, on trouve le Fixer, un substitut à peine débarrassé du bat-logo. Officiellement, Miller explique avoir réalisé que ce n'était pas une histoire pour Batman. Officieusement ? DC Comics ne voulait rien à voir avec ce projet. C'est presque un *DK3*... Si ce n'est que *Dark Knight* n'est déjà plus une trilogie. Miller explique en effet qu'il n'a jamais écrit qu'une seule version de Batman et qu'en ce qui le concerne tous ses bat-projets s'inscrivent dans une seule continuité : *DK1*, *Batman Year One*, *DK2* mais aussi *All-Star Batman and Robin, the Boy Wonder* (série scénarisée par Miller mais dessinée par Jim Lee) et enfin un crossover *Spawn/Batman* de 1994 ne sont donc



Le cycle "Born Again" dans *Daredevil* (ci-dessus) est à rapprocher de *Dark Knight* (ci-dessous). Pas seulement parce qu'ils ont été écrits par Frank Miller mais parce que "Born Again" exprime la même régression héroïque mais aussi la même défiance envers le gouvernement, l'armée et le drapeau américain. Pourtant le discours de Nuke ("Born Again") n'est pas loin de celui de Miller post-2001.



CI-DESSUS : dans *All-Star Batman & Robin The Boy Wonder*, Miller livre une vision assez spartiate de l'éducation par Batman (maltraitance, châtiments corporels) mais on oublie un peu vite qu'en certains endroits, par la voix d'Alfred, l'auteur a la critique. Ce que Miller montre n'est pas toujours ce qu'il défend.

Le monde reprend du service pour *DK3 : The Master Race*. Un projet avec déjà une quarantaine de couvertures variantes qui, mathématiquement, devrait être le gros projet de DC sur la fin 2015 et le premier semestre 2016.

qu'un grand canevas. Mais sur *All-Star Batman and Robin* (qui peut se comprendre comme un *Batman Year Two* version Miller) le scénariste égare une nouvelle fois ses fans, avec un Batman caricatural qui répète à qui veut l'entendre qu'il est un "goddamn Batman" (un "bon Dieu de Batman"). D'un côté Miller, encore "bankable", s'amuse à tester les nerds de DC Comics. Par exemple, dans un épisode il exige qu'on lettre les jurons avant de les recouvrir d'un rectangle noir comme cela se fait parfois pour masquer des propos trop crus pour être imprimés. Arrive ce qui devait arriver : les mots sont lisibles par transparence. DC Comics est obligé de détruire un tirage pour ménager quelques susceptibilités.

All-Star Batman and Robin, publiée entre 2005 et 2008, devient une saga interminable minée par les retards de Jim Lee. Il se passe parfois plusieurs mois entre deux numéros. À cette allure, Batman met plusieurs épisodes à rentrer à la Batcave et semble passer un an dans sa batmobile. Mais surtout Miller se perd dans ce qui est acceptable selon le contexte. Lui qui décrit son enfance spartiate ne tique pas quand il s'agit de montrer comment Batman s'occupe de Robin : il le gifle et le laisse seul dans la Batcave où il peut manger des rats. En tout cas, c'est le souvenir que laisse la saga. Et c'est un peu injuste puisque Miller critique ce comportement (Alfred nourrit l'enfant en douce, en s'opposant à son employeur) et que finalement, si on y pense, Alan Moore est allé plus loin avec la séquestration de la jeune Evey dans *V For Vendetta*. Mais dans le cas de Miller, la grille de lecture a définitivement changé. On ne l'interprète plus de la même manière.

> **"Est-ce que c'est de la provoc ? Oui. C'est Dark Knight. Dark Knight est volontairement provoc."**
>
> **Brian Azzarello**

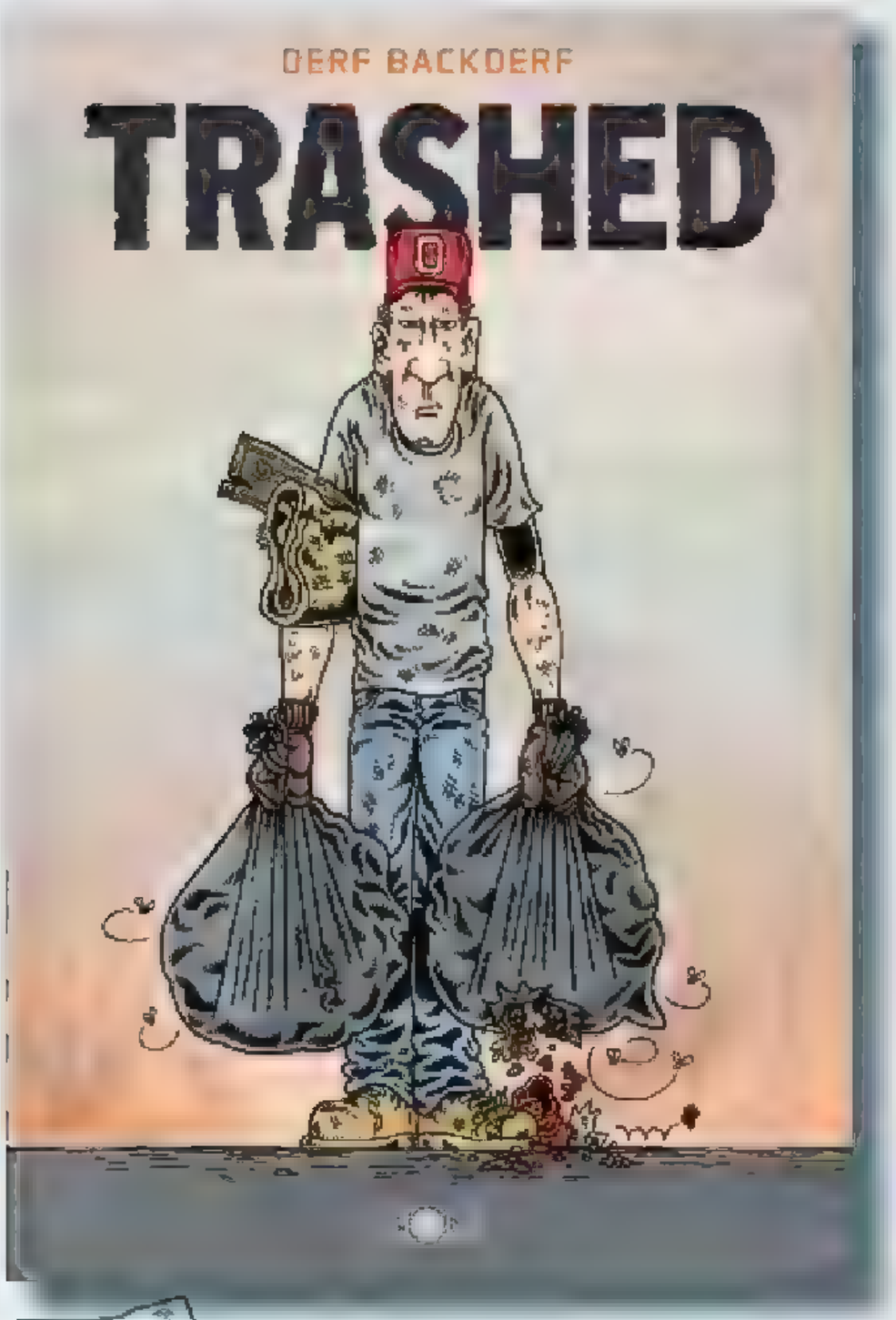
ET DE TROIS !

L'arrivée d'un *Dark Knight 3* était inexorable. D'abord il faut compter avec l'adhésion du public avec des projets revisitant les classiques des années 1980/1990, dans la BD et au cinéma. Après *Before Watchmen*, *DK3* semblait une évidence freinée par deux éléments : la santé chancelante de Frank Miller et son manque d'envie de regoûter à cet univers.

Pour cette dernière donne, l'échec du film *Sin City 2* a été déterminant, libérant du temps à l'auteur. C'est donc juste après le New York Comic Con de l'automne 2014 que l'équipe s'est mis au travail. Car Miller n'est plus en état de produire par lui-même un tel travail. C'est donc Brian Azzarello qui arrive à l'écriture, tandis que les dessins seront signés Andy Kubert pour l'histoire principale. Mais Kubert n'est pas seul, l'idée est aussi d'associer d'autres dessinateurs pour des "minicomics" consacrés à des personnages secondaires tels qu'Atom. Et là, l'idée est de revisiter les partenariats précédents de Miller puisque non seulement Klaus Janson est de la partie (tout comme Jim Lee) mais qu'en prime, DC peut compter sur la présence de John Romita Jr (ex-complice de Miller pour *Man Without Fear*). À ce stade c'est à se demander si, plus que la fin d'une trilogie, *DK3* n'est pas un épilogue de la présence de Miller dans les récits "mainstream" de super-héros. Avec une quarantaine de couvertures variantes, *DK3* est assuré d'être une des grosses ventes de cette fin d'année, sauvant la face à un DC qui n'a pas eu les succès commerciaux escomptés en 2015. C'est aussi la garantie de revendre, à terme, beaucoup d'exemplaires des deux *DK* précédents, ou de lancer la machine pour une édition intégrale. *DK3* sera polémique. Forcément. D'ailleurs, pour enfoncer le clou, le titre complet est *Dark Knight III : The Master Race* ("La race maîtresse" ou "race supérieure") ce qui, avec la réputation "droitière" de Miller est assuré d'allumer des incendies. C'est comme si l'auteur s'en amusait : vous allez détester ? Allez-y donc et voilà un titre pour vous faire encore plus buzzer sur moi. Interviewé sur le site de DC Comics, Azzarello, qui a déjà travaillé sur *Before Watchmen*, le sait bien : *"Vous allez voir ce que ce titre veut dire. Est-ce que c'est de la provoc' ? Oui. C'est Dark Knight. Dark Knight est volontairement provoc. Le premier l'était, le deuxième aussi. Le troisième ne sera pas différent"*. Vous voilà prévenus...

X.F.

APRÈS MON AMI DAHMER & PUNK ROCK & MOBILE HOMES…
LA NOUVELLE BANDE DESSINÉE DE DERF BACKDERF !



TRASHED

OU LES AVENTURES ÉDIFIANTES ET DÉSOPILANTES D'UN APPRENTI ÉBOUEUR

« Imagine l'économie comme un immense tube digestif. Et nous on est là, devant le trou du cul du libéralisme, à nettoyer. »

EN LIBRAIRIE ☆ 240 PAGES, 22 €

çà et là
WWW.CAETLA.FR

VAMPIRELLA

AUTANT EN EMPORTE LA VAMP

LES ÉDITIONS DELIRIUM PUBLIENT EN NOVEMBRE UNE ANTHOLOGIE ENTIÈREMENT CONSACRÉE À *VAMPIRELLA*, ÉGÉRIE DU MONDE DE L'HORREUR DANS LES ANNÉES 1970. VAMPIRELLA ? C'EST UN PERSONNAGE À LA CROISÉE DES CHEMINS, EN APPARENCE UNE BIMBO EN MAILLOT DE BAIN TRÈS ÉCHANCRÉ MAIS QUI, SELON LES ÉPOQUES, A ENVOYÉ DES MESSAGES BIEN DIFFÉRENTS...

Vampirella, c'est un personnage qui appartient à la culture populaire américaine depuis maintenant presque 45 ans et qui continue d'apparaître dans bien des festivals, incarnée en général par de sculpturales cosplayeuses. De quoi attirer, à parts égales, des regards concupiscents ou, au contraire, un jugement réprobateur sur la jeune femme, qu'on aurait tendance à ranger non-loin des pin-ups de *Playboy*. Pourtant, en 1969, quand l'héroïne est lancée, le contexte est tout autre. On est en pleine libération sexuelle. Après avoir passé des siècles à cacher son corps, la femme de l'époque le montre pour mieux revendiquer qu'elle en a la maîtrise. Il n'est pas certain que ces considérations soient vraiment centrales dans l'esprit de Jim Warren, le patron de Warren Publishing, quand celui-ci décide de lancer un nouveau titre. Il a déjà rencontré un succès certain avec ses séries *Eerie* et *Creepie*. Il est assez courant que les couvertures abritent de jolies filles dévêtues aux prises avec des vampires ou autres monstres... Voire, que la fille devienne le monstre. Et comme cela marche, à un moment, Warren franchit le pas en voulant lancer un nouveau magazine consacré à une "vamp" au sens littéral. Ce qu'on sait moins, en général, c'est que si le concepteur de *Vampirella* est Forrest J. Ackerman (grand spécialiste du fantastique, de la SF et des films de série B) le costume révélateur de l'héroïne est l'œuvre de la dessinatrice Trina Robbins, féministe s'il en est... Enfin à l'en croire dans une interview parue sur *comicbulletin.com* en 2012 ce costume n'était pas si révélateur à l'époque : *"De la manière dont je dessinais Vampirella, elle était définitivement sexy. J'ai inventé son costume. Mais son costume, au fil des ans, est devenu de plus en plus petit. Elle a été hypersexualisée mais pas par moi."* En vérité, dès *Vampirella #1*, la couverture signée Frank Frazetta laisse peu de place à la demi-mesure (tout comme il ne faisait pas dans la dentelle au moment de représenter les muscles de Conan). Mais, plus encore, dès la première page intérieure (dessinée par Tom Sutton) Vampirella sort de la douche totalement nue, ses seins et ses fesses à peine cachés par un peu de mousse. L'hypersexualisation est donc là dès le départ. Mais le sens qu'on lui donne n'est pas le même. Quand bien même nue, une héroïne n'est pas forcément vulgaire. La Vampirella de 1969 par Tom

Sutton a la nudité d'une nymphette, d'une fée... C'est cette Vampirella que Délirium réédite ces temps-ci, en puisant dans les premiers numéros des histoires qui avaient pour certaines circulé dans des magazines français mais qui n'avaient pas, jusqu'ici, bénéficié d'un volume si luxueux. De Tom Sutton à Billy Graham (cf. *Comic Box #96*), les auteurs solides qui ont installé la dame dans la durée, méritait bien cet hommage.

Vampirella, ce n'est pas simplement une vampire banale comme on en croise dans le tout-venant des comics. Ackerman, en s'inspirant sans doute vaguement de Barbarella (ce qui explique la consonance du nom), en a fait une extraterrestre. Très vite les lecteurs vont apprendre que la jolie brune vit sur la planète Drakulon, là où on trouve littéralement des rivières de sang. Du coup les habitants de ce monde se sont habitués à boire de l'hémoglobine, ce qui ne pose aucun problème particulier puisqu'il suffit pratiquement de se baisser pour en trouver (les gens n'ont pas besoin de tuer pour s'en procurer). Mais un jour, la sécheresse touche Drakulon, le sang vient à manquer... C'est à ce moment-là que – dans une sorte de variation des origines de Wonder Woman – Vampirella rencontre des astronautes venus de la Terre, elle comprend que leurs veines regorgent de sang .. et elle décide de les accompagner sur Terre dans l'espoir de sauver son monde. Parce que, si les fans de comics ont tôt fait de surnommer "bad girl" toute héroïne qui se rebiffe un peu, Vampirella est une "good girl", comprenez une ingénue qui ne cherche pas spécialement à faire de mal. Quand elle débarque sur Terre, cependant, elle ne tarde pas à réaliser deux choses. D'abord il y a des hommes mauvais qui ne méritent pas qu'on les épargne et dont elle peut faire son goûter, au sens littéral. Ensuite il y a sur Terre d'autres vampires, comme Dracula .. qui sont originaires eux aussi de Drakulon mais qui sont devenus fous sur notre monde et qu'il convient de contrer. Vampirella est donc une vampire chasseuse de vampires... et la série initiale va ainsi durer jusqu'en 1983. On peut dire que, d'une certaine manière Vampirella fut détrônée comme maîtresse de l'horreur par Elvira, icône gothique de la TV. C'est après que cela va se corser puisque *Vampirella* sera racheté par Harris Comics, qui la relancera à l'identique dans les années 1990. Sauf que pour le coup les temps ont changé entre-temps et il y aura donc du bon ou du moins bon. Pour certaines histoires courtes dessinées par Alan Davis ou Gary Frank (que nos fidèles lecteurs se souviendront avoir lu dans une édition spéciale de *Comic Box*, en 2000), il y en a d'autres qui sont l'antithèse de la *Vampirella* de 1969, dessinées de manière trop sérieuse ou trop sanglante. Là, pour le coup, bien souvent Harris fera le choix de la "bad girl". Mais en 2000, une go-go danseuse à peine habillée dans un maillot rouge, cela a fait son temps. Harris tentera d'y remédier en donnant à Vampirella un nouveau look (une "armure de bataille" hérissée de piques) et en créant, via un sous-label nommé Anarchy, une nouvelle version titrée *Vampi*, qui évolue dans une sorte de manga futuriste. En 2010, Dynamite a racheté les droits de *Vampirella* à Harris mais a d'abord continué sur la même lancée, plutôt sombre. Il convient de noter qu'une série récente, écrite par la romancière Nancy A. Collins (spécialiste des romans de vampires) est sans doute la première fois qu'une femme écrit aussi régulièrement l'héroïne. Reste que Vampirella se traîne quand même depuis au moins deux décennies une image archaïque. Dynamite n'a cependant pas fait que suivre la voie tracée par Harris et s'est permis des petites expériences, comme un crossover global qui relookait ses principaux personnages à la sauce Steampunk. *Vampirella* fut ainsi réinventé une première fois, mais surtout l'expérience ouvrait la voie à quelque chose de (peut-être) plus permanent. À l'horizon de 2016 et pour viser un public plus féminin, Dynamite a prévu de relancer trois de ses héroïnes en les repensant. Red Sonja mais aussi la princesse martienne Dejah Thoris et, vous l'aurez compris, Vampirella redémarreront avec de nouveaux costumes pensés par Nicola Scott (*Birds of Prey*, *Earth 2*). Considérablement rhabillée, la fille de Drakulon y gagne aussi, au passage, une arbalète. Les mois qui viennent nous diront si ce nouveau tournant apportera à la "vamp" un regain de popularité aux USA. D'ici-là, en novembre, les lecteurs français auront le loisir de (re) découvrir la dame sous son aspect vraiment vintage...

X.F

CI-DESSUS : l'apparition de Vampirella nue mais "mignonne" en 1969.

CI-DESSOUS : Vampirella sous l'ère Harris, bien souvent plus charnelle et sanguinaire.

EN BAS : la Vampirella de Dynamite avec son nouveau look de 2016.

MAGNÉTO

STÉPHANIE HANS

UNE ÉTOILE FRANÇAISE

© MARVEL

STÉPHANIE HANS EST ILLUSTRATRICE DE COMICS ET FRANÇAISE. ON LUI DOIT DE TRÈS BELLES ET TRÈS NOMBREUSES COUVERTURES MARVEL, NOTAMMENT SUR DIFFÉRENTES SÉRIES COMME *ANGELA* OU *STORM*, OÙ SON STYLE PEINT FAIT DES MERVEILLES. DISCRÈTE, MAIS ACHARNÉE AU TRAVAIL, ELLE EST D'AUTANT PLUS RARE QU'ELLE EST PRÉCIEUSE! MAGNÉTO.

Racontez-nous vos débuts dans les comics...
Après la parution de ma première BD en 2004, *Galathéa* chez Emmanuel Proust, une directrice artistique de chez Hachette m'a contactée pour faire des couvertures. Et à cette époque, ça me convenait mieux, je trouvais que le rapport au dessin était plus simple. Je faisais mon travail et je passais sur un autre, alors que la BD surtout en France ce sont des projets qu'il faut porter et défendre longtemps, alors que moi je voulais expérimenter beaucoup de choses, de nouvelles couleurs de nouvelles compositions j'étais encore en pleine évolution. Donc j'ai fait ça quelque temps, quatre ans je crois. Et mon dossier est passé ensuite entre les mains de C. B. Cebulski qui s'occupe des nouveaux talents chez Marvel et il l'a gardé pendant deux ans! De 2007 à 2009. Puis Olivier Jalabert lui en a parlé à plusieurs occasions, je crois qu'il se tenait au courant de ce que je faisais. Et un jour, fin 2009 il m'a contactée pour faire une première couverture sur *Firestar*. C'était les vacances de Noel, ils avaient huit jours pour trouver un nouvel illustrateur et faire une couverture pour début janvier. (rires) C'était une belle opportunité, donc je l'ai saisie et depuis j'ai eu un boulot Marvel à faire chaque mois! Et ça m'a donné l'occasion de travailler avec d'autres éditeurs US par la suite.

Vous avez toujours voulu faire ce métier? Vous aviez un frère ou des copains fans allez, avouez!
J'avais un père qui collectionnait les *Strange*, ou ! Il y avait aussi les vieux *Conan* en noir et blanc chez moi, les éditions n'étaient pas géniales, mais les dessins oui! Je lisais pas mal de BD en général, mais bon comme on habitait un village, sorti des 4 As et de *Yoko Tsuno* on avait du mal à trouver autre chose. Quand Bil. Sienkiewicz a repris *Les nouveaux mutants*, j'ai eu une espèce de rejet... Je devais avoir 10 ans, j'étais trop jeune pour apprécier son trait. C'est la première chose que je lui ai dite quand je l'ai rencontré, car je suis fan désormais! Puis j'ai eu une grosse période sans BD et ensuite, j'ai déménagé pas loin d'une librairie, et j'ai lu tout le rayon en un an! Puis j'ai rencontré un ami fan de comics qui m'a offert *Hard Boiled*, prêté les *Sin City* et les premiers Alan Moore que j'ai lus. C'est par là que je suis revenue aux comics. Et ensuite j'ai enchaîné par affinité artistique avec les auteurs, notamment quand j'étais en école d'art, donc des gens comme Sienkiewicz Dave McKean aussi.

Des auteurs proches de la peinture, en fait...
Oui mais en réalité, il y a deux axes différents : les choses que j'aime parce qu'elles me plaisent graphiquement et celles que j'aime pour le scénario Neil Gaiman, par exemple, dont j'adore l'écriture, sur *Sandman*, je ne suis pas fan des dessins et encore moins des couleurs Alan Moore, c'est pareil, quand on ouvre *V pour Vendetta* on ne se dit pas que c'est merveilleux! Mais quand on a fini de le lire oui! Frank Miller à l'époque, j'aimais bien les deux, *Elektra*, par exemple, j'adorais, j'aime moins maintenant, en termes de dessins. Il me semble que les choses sur lesquelles on reste longtemps c'est plus souvent les choses qu'on aime lire, que celles qu'on aime regarder.

© 2014, Stephanie Hans

- 2011 : *Avengers Origins : Ant Man & The Wasp* (Marvel)
- 2012 : *Journey Into Mystery* (Marvel)
- 2013 : *Fearless Defenders* (Marvel)
- 2014 : *Angela : Asgard's Assassin* (Marvel)
- 2015 : *1602: Witch Hunter Angela* (Marvel)

Vous étiez fan du personnage d'Angela avant de la dessiner?
J'avais lu *Spawn* donc je la connaissais bien, je ne peux pas dire que j'étais vraiment fan, mais j'aime bien son côté "on n'a rien sans rien". Quand on en a discuté avec Kieron Gillen avant de démarrer, il m'a dit qu'il voulait vraiment la rendre forte et digne et je me suis donné pour but d'accompagner ça avec un physique fort et un caractère bien trempé.

Cela a été difficile au début d'avoir le personnage en main?
Pas particulièrement. Quand je travaillais sur les premiers, *Angela : Asgard's Assassin*, je ne faisais que 5 pages par mois à l'époque, donc je faisais un line-art très propre sur papier en essayant de retrouver un style d'illustrations un peu old school et des poses grandiloquentes.

C'est fréquent, ça, des séries avec quelques pages faites par un autre dessinateur?
Pas tellement .. Il y avait *Thor* aussi comme ça. Mais c'est un choix éditorial sympa aussi d'avoir un autre illustrateur pour les flash-back, pour moi en tout cas c'était pratique. Plus que de devoir faire les quinze autres pages en un mois! (rires)

Sur *1602 Witch Hunter Angela* pourtant, vous avez fait 70 pages couleurs en quatre mois, vous n'avez pas dormi, c'est ça?
Pas beaucoup, oui (rires) J'ai fait 60 pages en 5 mois en fait, et quand j'ai terminé la dernière page à la fin de cet été, je devais faire 20 pages de *Wicked + The Divine* pour la mi septembre, donc pas le temps de m'ennuyer!

Vous démarrez donc une nouvelle série *Angela*, quel en est le but du jeu?
C'est compliqué, je ne peux pas en dire grand-chose sans révéler ce qui s'y passe. En fait la plupart des séries Marvel ont fait une pause avec *Secret Wars* et là, pour *Angela*, on avait décidé de s'attaquer à une exploration encore plus profonde du personnage, dans la lignée de ce qu'avait fait Neil Gaiman. C'est un peu plus poétique et revenir sur *1602* ça nous permet aussi de faire quelques compos sympas comme les Gardiens de la Galaxie, Winter Soldier etc. il faut prendre ça comme une friandise!

Vos couvertures de *Storm* aussi étaient très réussies...
J'adore Storm, c'est vraiment un de mes personnages préférés. Je ne saurais même pas bien expliquer pourquoi mais je l'adore.

Et du coup à chaque fois je me donnais beaucoup de mal pour faire des poses très iconiques. Je lisais attentivement les commentaires des lecteurs qui savent ce qu'ils veulent, et j'ai fait quelques ajustements, mais j'étais contente !

C'est plus facile pour vous de dessiner des femmes ?
Au début ça l'était. En France on m'embauchait pour ça. Mais ensuite pour Marvel, j'ai fait Firestar, Dark Wolverine, Spider-Man, Shang-Shi, Daredevil et Ant-Man donc je me suis posé beaucoup de questions là-dessus et je me suis forcée à bien dessiner l'anatomie masculine. Et maintenant que j'ai de nouveau des personnages féminins, ça me manque ! Je dessinerais bien un Thor de temps en temps, enfin... en ce moment c'est une femme, mais bon, un personnage avec des gros muscles !

Vous êtes fière d'être une des rares femmes dessinatrices ?
Oui, mais en même temps je ne me suis pas sentie mise de côté parce que j'étais une femme, n'ai même embauchée pour ça non plus. Ça ne m'a jamais posé de problèmes, ni avantagée, mais je comprends que je fais partie d'une minorité, je n'ai jamais vécu le harcèlement par exemple. Kelly Thompson avec qui j'ai travaillé m'a raconté des menaces horribles qu'elle reçoit tous les jours, et elle ne les compte plus ! Marguerite Bennett aussi a publié les menaces de viol qu'elle a reçues et. Moi, de temps en temps, je reçois des mails d'encouragement, alors je ne sais pas, ou je passe entre les gouttes ou alors je ne travaille pas sur les séries qui intéressent les dingues, mais en dix ans, je n'ai vraiment jamais eu de problème. J'ai rencontré quelques dessinateurs misogynes et je ressens souvent de la condescendance, mais bon, je ne réponds pas et voilà ! Je me suis même dit qu'un jour je ferai un projet "masqué" sous une identité masculine, pour voir...

Qu'aimiez dans le personnage de Jem ?
C'est drôle, elle me fait penser à un cupcake (rires). Et en fait je n'aime pas les cupcakes mais j'aime bien l'idée. Ça fait partie de ma culture, des choses qui ont fait ma jeunesse. Mais il y a peu de temps, j'ai essayé de regarder un épisode, c'était vraiment nul ! En fait ce qui est sympa quand tu travailles dans les comics c'est le côté madeleine de Proust. Cette année j'ai fait une illustration pour *Mad Max*, une pour *Star Wars*, ça te ramène à ta jeunesse, c'est jubilatoire. Sur Jem c'est Kelly Thompson la scénariste et je ne peux rien lui refuser ! Je l'adore, elle est super intelligente, féministe, elle construit une œuvre patiemment, à partir de rien. Je l'ai découverte quand elle faisait sa chronique Marvel *drunk cover solicits*, elle regardait toutes les couvertures qui sortaient en buvant une bouteille de champagne et elle écrivait tout ce qui lui passait par la tête, c'était hilarant. Elle avait un bouquin que tout le monde lui refusait, qu'elle avait réécrit douze fois à cause de comités de lecture. Finalement elle l'a mis sur Kickstarter, j'ai fait une couv' et son truc a tellement bien marché qu'il a été racheté et qu'elle a été dans les meilleurs e-books d'Amazon ! Je l'apprécie vraiment beaucoup

C'est marrant, d'ailleurs, que vous travailliez avec autant de scénaristes filles alors qu'elles sont si peu nombreuses...
Oui, peut-être que ce sont les éditeurs qui pensent qu'on forme de bonnes équipes ou alors elles aiment mon travail, je ne sais pas. Je travaille aussi pas mal avec Kieron Gillen et c'est hyper agréable. C'est simple de mettre ce qu'il écrit en images. Je n'aime pas les gens qui mettent trop de détails, qui découpent les cases pour toi, qui te disent quelle pose il faut dessiner. Moi ça me coupe l'inspiration, je me sens comme une main sans cerveau... C'est aussi mon travail de raconter une histoire, pas simplement de mettre des images dessus. La narration, ça passe aussi par le découpage. Je ne suis sans doute pas la meilleure dessinatrice du monde, mais il y a un tout qui se forme entre le découpage, le dessin et les couleurs et quand on me prive de l'un de ces trois-là, mon travail fonctionne moins bien, je trouve

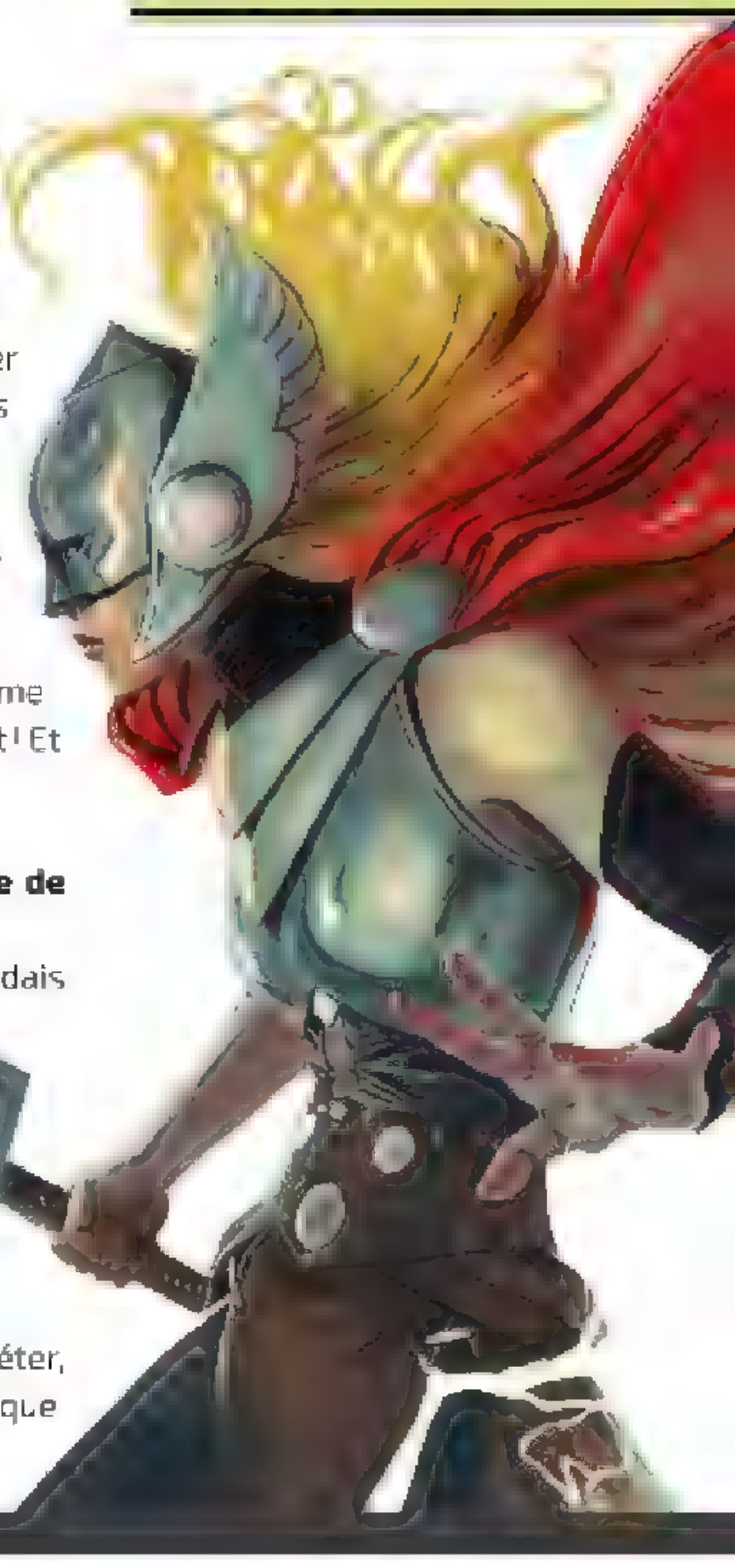
Kieron vous laisse beaucoup de liberté ?
Oh oui, beaucoup ! Sur *The Wicked + The Divine* il m'a même fait le coup du Marvel Way sur quatre pages ! (rires) Là c'est même trop, mais je vais le faire ! Je vais le tenter on va voir !

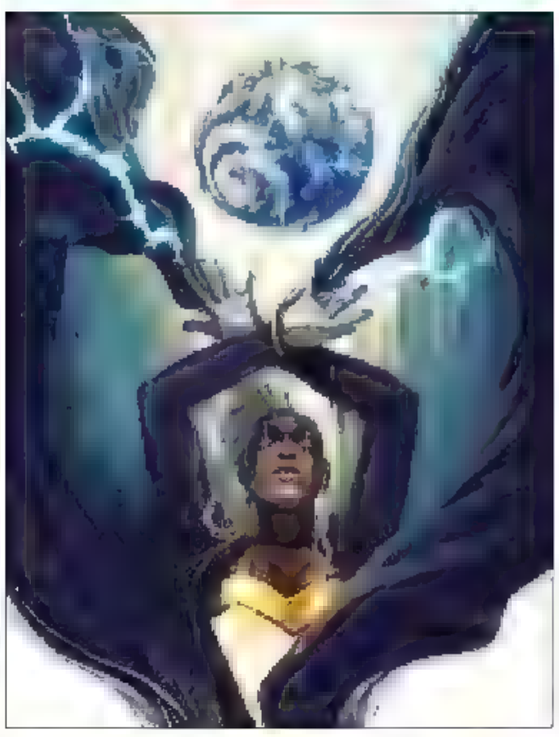
Vous avez fini votre 200e couverture cet été, c'est une étape pour vous ?
Dans un sens oui, il y a une certaine fierté, quand même. C'est beaucoup 200, non ? Ça veut dire que les gens aiment assez mon travail pour avoir commandé tout ça, c'est chouette. J'ai un dossier où je les ai toutes. Et quand je les regarde je suis contente, car d'abord je vois vraiment les progrès et ensuite, il n'y en a pas deux pareilles ! Je n'ai jamais appliqué de "recette", donc forcément il y en a quelques unes qui se ressemblent mais pas tant que ça. Rien que l'an dernier j'en ai fait cinquante, quand même ! Du coup maintenant je me dis que j'aimerai bien arriver assez vite à trois cent ! Et pas attendre encore dix ans pour ça ! (rires)

Vous avez dessiné Spider-Man, c'était un rêve de gamine ou un projet parmi d'autres ?
Ça a été très excitant au début, j'étais ravie, j'attendais le scénario et ensuite ça a été une suite de déboires... D'abord, le scénario, je l'ai attendu pendant trois mois, puis il y avait la convention de New York et ensuite, il me restait douze jours pour faire le découpage, les dessins et la couleur d'un épisode entier ! À New York, tout le monde me disait de ne pas m'inquiéter, que ça allait bien se passer ! Moi je répondais que

CI-DESSUS : *Jem & The Holograms*, un concept issu des années 1980 mais récemment modernisé, Stéphanie en profite pour louvoyer sur une ambiance différente, finalement pas si éloignée d'un Bill Sienkiewicz qu'elle a appris à apprécier entre-temps.

CI-DESSOUS : la nouvelle Thor, une des héroïnes qui se vend le mieux sur le marché américain de nos jours. Avec Journey Into Mystery (Sif) et Angela (mi-asgardienne), Stéphanie Hans semble abonnée aux déesses nordiques de Marvel.





EN HAUT : Angela, encore, mais cette fois dans le contexte des *Gardiens de la Galaxie*. Ou comment être techniquement absente de l'image mais au centre des choses.

CI-DESSUS : Tornade en pleine démonstration de puissance.

EN BAS : *Inhumanity : Superior Spider-Man*, une expérience un peu plus complexe qu'on pourrait le penser, pour cause de New York en ruines !

je n'allais pas y arriver, ça devait être une team up avec Namor et hop ils me l'ont retiré et l'ont donné à quelqu'un d'autre ! Et moi, on m'a filé *Superior Spider-Man Inhumanity* à la place. J'avais 30 jours pour faire 20 pages c'était presque royal ! Sauf que dès la première page, je vois qu'il faut entièrement dessiner New York, détruite par la cité des Inhumains ! Là tu te dis que tu hais le scénariste ! En une phrase, il te pourrit la vie, et ça m'a forcé à faire des recherches horribles sur les attentats du 11 septembre, par exemple, parce que la ville détruite, tu ne vas pas la sortir de ton imagination ! Bref, je ne m'en suis pas mal sortie. En fait, quand on me demande mon moment préféré, je réponds toujours, celui où on me propose le projet et celui où je l'ai terminé, entre les deux, c'est de la souffrance !

À quel moment vous vous êtes dit que vous vouliez en faire votre métier ?
En fait je n'y avais pas vraiment réfléchi, avant que ça me tombe dessus... Je ne m'imaginais pas travailler pour les USA ! Ça me paraissait tout simplement inaccessible Mais si j'avais su que c'était possible j'aurai foncé, oui, car j'ai me bien me donner des projets ambitieux !

Cette année, vous avez annoncé que vous alliez revenir à la technique traditionnelle pour dessiner vos couvertures et vos pages, est-ce que ça ne va pas vous demander beaucoup plus de temps ?
Au contraire, pour moi c'est plus rapide ! Ça me prenait du temps à mes débuts, mais maintenant non. Je fais ma composition sur ordinateur, car je trouve que sur papier, on a plus de mal à prendre le cadre en considération. On a aussi tendance à moins bien mesurer les échelles et à dessiner les premiers plans plus gros qu'ils ne devraient l'être Bref j'imprime cette composition sur papier et après je m'y mets

C'est cette composition que vous envoyez à vos éditeurs pour approbation ?
Plus ou moins... En fait, je suis connue pour faire des esquisses très moches... (rires) Je fais un truc très informatif, avec des bonshommes bâtons et en général, ils me font confiance ! Un jour, j'avais montré mes sketchs à Paul Renaud et les siens étaient tellement proches du dessin fini, j'étais triste de voir ça, et lui aussi dans un autre sens, car je pense qu'il y passe beaucoup de temps.

Vous envoyez une sorte de story-board en fait, un rough grossier de ce qui se passe dans la couverture ou dans la page ?
Oui, je ne veux pas trop penser au résultat final, en fait, au moins au niveau des couleurs, j'aime bien pouvoir dévier un peu. Et puis l'autre avantage de revenir à la technique traditionnelle, c'est que j'aurai des originaux ! Avant je n'avais que des épreuves numériques.

C'est drôle, la plupart des dessinateurs démarrent en traditionnel et ensuite passent au numérique, trouvant que ça va plus vite, vous avez le parcours inverse !
Avant peut-être, mais ça change... Il y a eu une course à l'art numérique et là il y a un petit tassement. Le traditionnel fait un vrai retour en ce moment, en tout cas dans la couverture. En fait, grâce à des plates-formes comme Deviantart ou Tumblr, il y a eu beaucoup de gens qui ont commencé par le numérique, les techniques de brush, par exemple avant d'apprendre l'anatomie. Plus les technologies sont accessibles plus les gens commencent par des étapes avancées et sautent l'étape de l'étude traditionnelle. Mais comme il y a aussi une certaine uniformisation des rendus avec le numérique qui ne me plaît pas je reviens au traditionnel et je ne suis pas la seule.

Pas étonnant en tout cas pour vous, qui avez une certaine influence de la peinture classique dans vos dessins, on pense notamment à vos couvertures de *1602 Witch Hunter Angela* qui sont de votre propre avis, influencées par le Caravage ou Giovanni Baglione.
J'ai une formation d'art classique, je ne m'en suis jamais cachée je pense que justement, si on m'a embauchée c'est aussi pour cette spécificité, donc je ne m'en prive pas ! Et c'est plutôt bien reçu par les lecteurs.

Ah ben oui, quand on ne prend pas les lecteurs de comics pour des idiots, on se rend compte qu'ils peuvent aussi connaître la peinture classique !
C'est tout à fait ça Ils ne sont pas idiots et ils savent reconnaître ce genre de clin d'œil ! Ce qui est sûr, c'est que personnellement, j'ai toujours voulu faire de l'art populaire. Imaginer mon boulot roulé dans la poche arrière du lecteur, ancré dans sa vie, ça me fait vraiment plaisir. La BD pour ça, c'est merveilleux Ce n'est pas un art cantonné aux musées ça peut toucher tout le monde, peut-être plus facilement. Et apporter des références un peu plus pointues dans de l'art populaire, oui ça me plaît !

Vous avez toujours ce que vous appelez un vrai grand projet BD, un creator-owned ?
J'en ai toujours, ils ne viennent pas au monde tout de suite, mais j'y réfléchis, j'en parle on discute avec Kieron, par exemple, de faire une série en creator-owned ensemble, on verra. Pour l'instant je m'éclate avec les personnages Marvel j'essaye d'avoir quelques coups d'avance, pour ne pas me retrouver sans boulot j'ai toujours envoyé des pitchs, donc je continue. Si je m'écoutais je ferai du Elektra tout le temps ! (rires) Mais dernièrement, je n'ai même pas proposé ma candidature là-dessus, car ce que fait Mike Del Mundo est vraiment super ! Je continue *The Wicked + The Divine*, je vais faire quelques conventions, et mon plus gros projet pour l'instant, c'est de partir me reposer au Japon !

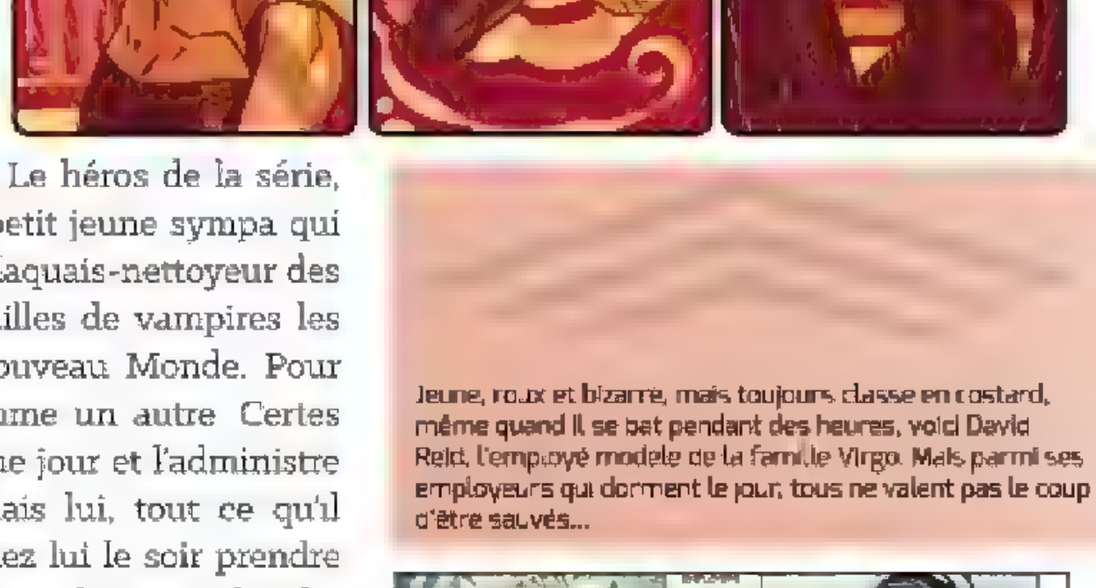
Propos recueillis par Lise Benkemoun

DAYMEN

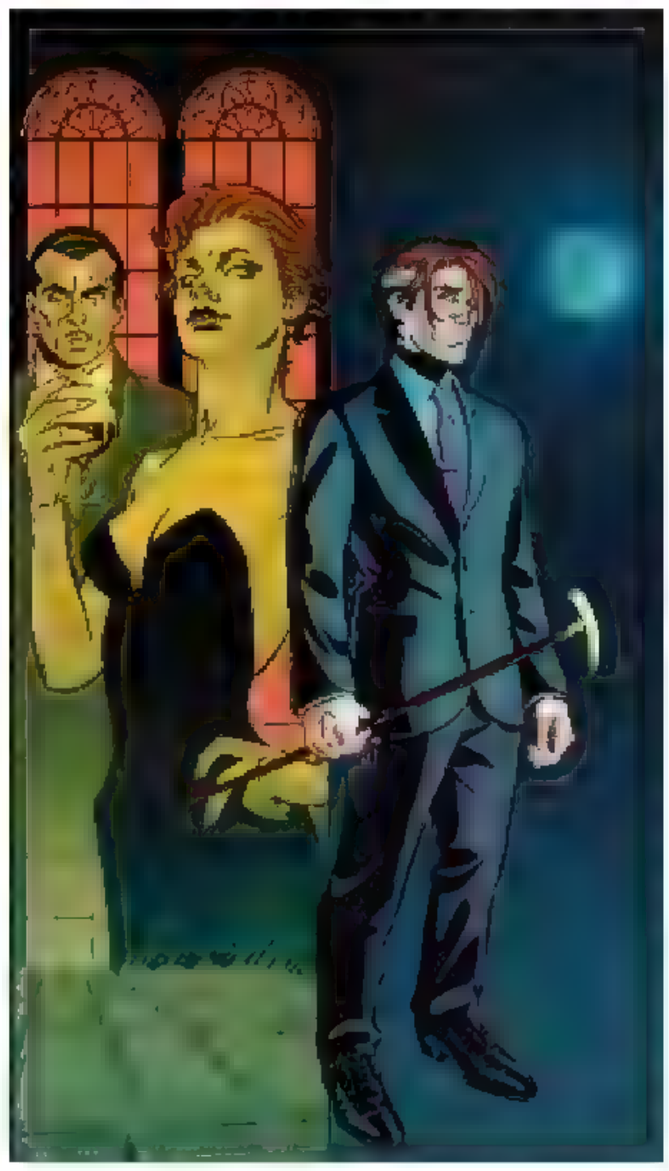
LE PARRAIN CHEZ LES VAMPIRES !

BONNE PIOCHE POUR GLÉNAT COMICS AVEC LA SÉRIE *DAY MEN* QUI MARQUE LE RETOUR DE BRIAN STELFREEZE AUX PINCEAUX. UNE HISTOIRE DE VAMPIRES ET DE BATAILLE FAMILIALE SUR FOND DE MAFIA, AVEC DE L'ACTION, DE BEAUX DESSINS ET UN SCÉNARIO AU PARFUM DE FILM NOIR. PAS DE DOUTE, ÇA SE TENTE !

Day Men est une des nouvelles séries de Glénat comics à paraître cet automne. On la doit à Matt Gagnon, le directeur éditorial de Boom Studios, et à son co scénariste, Michael Alan Nelson (*Hexed, Pretty Deadly*), spécialiste de l'horreur et fan de Lovecraft. Aux dessins, on retrouve Brian Stelfreeze (*X-Men, Batman, Domino, Gen 13*), qui n'avait pas commis de série mensuelle depuis près de dix ans ! Rappelons que Stelfreeze est l'un des créateurs du Gaijing Studio, avec ses amis Adam Hughes, Dave Johnson, Tony Harris Cully Hamner et Jason Pearson : pas des manchots ! Son style dynamique, ses visages coupés à la serpe, conviennent parfaitement à cette histoire de vendetta, sur fond de vampires. Encore des vampires ? Ça ne vous intéresse plus ? Pas si vite ! Dites-vous que ce comic-book pourrait se passer dans la Mafia, vous ne verriez pas la différence, du moins pas dans le tome 1. En gros, *Day Men*, c'est le Parrain… mais avec des vampires ! De l'avis même de son créateur : *"Si les vampires sont les seigneurs de la nuit, il est normal qu'ils aient besoin que quelqu'un protège leurs intérêts au cours de la journée, non ? Ce sont les* Day Men. *Ce type que j'ai imaginé, il est l'homme à tout faire d'un clan de vampires impliqués dans un conflit sans fin, leur propre version de la Cosa nostra immortelle. (…) Au départ, je n'avais absolument aucune intention d'écrire une histoire de vampires. Donc je me suis dit : Et si je racontais une histoire de vampires… qui ne tourne pas autour des vampires. On trouve des humains dans tous les mondes de fiction habités par des vampires. Et si je construisais un récit parlant de travailleurs, des prolétaires qui mènent une existence en complet décalage avec le quotidien fastueux de leurs employeurs presque divins. Voilà qui est intéressant. C'est un monde que je veux explorer. Ce serait un roman policier déguisé en histoire de vampires. De la série noire, version vampires."*. *Day men* était né.


"NYBOR AND SADA WERE IN LOVE, THAT MUCH I BELIEVE.
"BUT THEY WERE WORKING FOR CALISTA CASINO VAMPIRES AND SQUEEZING FANGS TO SUPPORT THEIR OWN EXPENSIVE DRUG HABITS.
"NYBOR WAS A PUNK. HE NEVER KILLED SADA. HE WAS FRAMED!
"CALISTA, NYBOR, SADA: THEY WERE ALL WORKING FOR SOMEBODY ELSE.
"WE'RE BIG NO PLAYER. ALL OF US "THEY KNEW SADA'S MURDER WOULD PIT THE HOUSES AND RAMSES AGAINST ONE ANOTHER.
"WHICH IS EXACTLY WHAT THEY WANT AND I BELIEVE THE "THEY" ARE THE SCOURGE"

Jeune, roux et bizarre, mais toujours classe en costard, même quand il se bat pendant des heures, voici David Reid, l'employé modèle de la famille Virgo. Mais parmi ses employeurs qui dorment le jour, tous ne valent pas le coup d'être sauvés…



Avec, comme dans la Mafia, des familles qui se disputent des territoires, de l'argent. De la violence, of course, et une galerie de monstres. Le héros de la série, David Reid, est un petit jeune sympa qui sert de Day Man, le laquais-nettoyeur des Virgo, l'une des familles de vampires les plus connues du Nouveau Monde. Pour lui, c'est un job comme un autre. Certes il frôle la mort chaque jour et l'administre quotidiennement, mais lui, tout ce qu'il veut, c'est rentrer chez lui le soir prendre une bonne douche et dormir avant de recommencer le lendemain. Plutôt beau gosse, mais pas le temps pour la love-story, il avance confiant, muni d'une canne ancestrale, qui lui permet de jolies acrobaties, chorégraphiées comme dans un John Woo, par un Stelfreeze qui minimalise le gore. *"J'avais envie qu'il soit spécial au sens où on voit bien qu'il n'appartient pas au monde des vampires, mais pas complètement non plus à celui des humains. Matt a eu cette super idée de le rendre roux. Ça n'a l'air de rien mais c'est rare dans les comics un héros roux ! D'habitude c'est réservé aux filles cette couleur de cheveux ! J'ai trouvé que c'était bien, et j'en ai rajouté avec les taches de rousseur ! Du coup, il a l'air un peu bizarre et c'est bien, c'est ce que je voulais."*

À ses côtés, on trouve aussi : Casey, la super-woman planqueuse de fonds, employée elle aussi des Virgo, le "soldat" romain Titus, qui ne vit que pour la baston depuis des décennies, Kellen la vampire séductrice, Nybor le fils ivrogne, et Azalea la mère de famille super classe, qui semble au-dessus de tout, flanquée de son tigre noir et blanc. Les ennemis héréditaires des Virgo s'appellent les Ramses. À côté

CI-DESSUS : Vampires malades ou dégénérés, cette nouvelle race de monstres verdâtres se situe entre l'humain et le vampire... Forment-il une menace supplémentaire ? Et surtout pour qui ?

EN BAS : Bâton épée, canne ou mains nues, il y en a pour tous les goûts et tous les arts... martiaux ! Mais dans *Day Men*, pas de place au hasard, les bagarres sont millimétrées et chorégraphiées par un Brian Stelfreeze très inspiré !

d'Azalea, leur chef fait petite frappe, mais il n'en est que plus dangereux. Leur Day Man à eux, c'est Jacob l'incendiaire, et là c'est du sérieux Vétéran, dur à cuire et sans humour, il combat David avec une âpreté délirante. Chaque fois qu'ils se quittent, ils répètent une mystérieuse phrase : "*Lux in tenebris*" (De la lumière dans les ténèbres, en latin), espérons qu'on en comprenne le sens plus tard... Les "dégénérés", appelés aussi les vampires malades, représentent le chaînon manquant entre humains et vampires. Leur rôle sera très important dans la suite de la série... Dans ce tome 1, on rencontre aussi la jeune Lera. Les vampires se servent d'elle pour se nourrir comme si elle était un hamburger, mais elle est appelée à un plus grand destin... Dans la suite de la série, on rencontrera Blackwill, le mentor de David, les autres familles venues régler le différend entre les Virgo et Les Ramses. On assistera à plusieurs duels à mort, et même s'il s'agit d'une violence assez "graphique", stylisée par les dessins de Stelfreeze, on retrouve les rapports de pouvoir de n'importe quel monde.

Quand on demande à Stelfreeze ce qui l'a attiré dans ce projet, il répond : "*Rien. Quand Filip Sablik m'a dit que c'était une histoire de vampires, j'ai répondu 'Oh mon Dieu !' Et en plus, je ne connaissais pas Matt Gagnon ni Michael Nelson et pire, je ne connaissais personne qui avait déjà travaillé avec eux ! Mais il a continué à parler et là ça m'est apparu comme une évidence, que c'était une histoire de vampires mais pas à propos de vampires ! On dirait un vrai film noir ! Et je me suis dit que ce serait une bonne opportunité de rendre hommage aux films noirs que j'aime tant. En plus, j'aime bien le mélange entre mon style moderne et l'ambiance classique qui se dégage des films noirs. Donc je suis parti en Californie rencontrer Matt et Mike et ce qui m'a frappé et intéressé c'est qu'ils avaient développé le projet jusqu'à un certain point et puis ils avaient arrêté en attendant l'artiste. On a donc repris ensemble. Ils m'ont dit ce qu'ils avaient envie de voir en termes visuels et moi j'ai dit ce que je trouverais cool en termes d'histoire. C'est le projet le plus collaboratif de toute ma vie. Quand je reçois le scénario, je fais des layouts assez poussés, à la taille réelle de la page, un peu plus cartoony que les pages finales certes, mais on voit bien les cases, les poses etc. et je place les bulles qui à mes yeux font partie intégrante de mon travail. Là, avant qu'on parte au lettrage Matt et Mike réagissent à mon dessin et parfois, ajoutent ou coupent un dialogue puis c'est moi qui réagis, puis lettrage, puis ça part chez Darren Moore le coloriste et on approuve ça tous ensemble à la fin ou on fait encore quelques petits changements si besoin. C'est nouveau pour moi comme manière de travailler mais j'aime beaucoup. Il me semble que quand on a vraiment séparé scénario et dessins dans les comics et laissé tombé le Marvel way', on a perdu quelque chose d'important...*"

L'artiste se donne tellement de mal qu'à partir du #3, aux USA, Boom! a même décidé de publier ses planches en noir et blanc, en grand format, agrémentées des commentaires de leur auteur dans *Day Men : Pen & Ink*... Sept épisodes ont été publiés depuis le début de la série et dès le début, le studio Universal a mis une option pour en faire un film. Il est temps pour vous de la découvrir !

Lise Benkemoun

CINÉMANIA PRÉSENTE LE GUIDE ULTIME
GEORGE LUCAS
STAR WARS
D'Un nouvel espoir au Réveil de la Force
L'HOMME, LES FILMS, LA LÉGENDE
STAR WARS, INDIANA JONES ... HOWARD THE DUCK
+
LES ARCHIVES DE LUCASFILM
LES COULISSES DES TOURNAGES
L'ART DES FILMS

LE GUIDE ULTIME DE GEORGE LUCAS

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

EMPIRE

LÀ OÙ ÇA FAIT MAL

LA VIE N'EST PAS JUSTE. CETTE PHRASE POURRAIT AUSSI BIEN SERVIR DE TOILE DE FOND POUR LES AVENTURES DE GOLGOTH, LE DERNIER EMPEREUR, OU ÉVOQUER LE DESTIN DE CETTE SÉRIE AUX ÉTATS-UNIS, QUI PAR DEUX FOIS N'A PAS REÇU L'ACCUEIL QU'ELLE MÉRITAIT. POURTANT, AVEC MARK WAID ET BARRY KITSON, C'EST DU "BON". ENFIN, UNE "BONNE" REPRÉSENTATION D'UN MAL LIVRÉ À LUI-MÊME ET QUI NE SE SUFFIT PLUS.

La base des comic-books et des histoires de super-héros en général, c'est le manichéisme. Il y a le bien, et le mal, deux forces qui s'opposent... Et même dans les rares occasions où le protagoniste principal de la série est un antihéros ou un super-vilain déclaré (Dracula, Docteur Fatalis, Dark Vador, Joker...) on ne manque pas de placer en face des adversaires "bons" qui vont le tenir en échec. Au mieux, le tyran, dans les comics, peut espérer prendre le contrôle du monde quelques heures, voire quelques jours avant que des super-héros débarquent pour remettre les choses dans l'ordre. Rien à voir avec *Goldorak : Golgoth le Dernier Empereur* (scénarisé par Mark Waid et Barry Kitson), vous l'avez sans doute déjà croisé dans une précédente édition sous son titre original d'*Empire* (Delcourt éditant déjà une autre BD titrée *Empire*, on comprendra ce changement de nom, nécessaire pour éviter la confusion). À l'origine, *Golgoth/Empire* faisait partie d'un lot de séries lancées chez Image Comics sous le label Gorilla, en l'an 2000. L'initiative visait à donner le pouvoir à des auteurs comme Mark Waid, Kurt Busiek ou George Pérez, un peu en réaction à des déceptions vécues chez Marvel, DC Comics mais aussi, à l'époque, chez Crossgen Comics.

L'ÈRE DU GORILLE

À côté de séries comme *Shockrockets*, *Empire* était l'un des bijoux les plus ambitieux du label naissant. Pour faire court, imaginez ce qui se passerait si le Docteur Fatalis arrivait un jour à conquérir le monde. Il y a fort à parier qu'à la base Mark Waid s'est – à minima de manière indirecte – inspiré d'un très ancien album de Marvel, *Emperor Doom* (traduit en VF par *Fatalis Imperator*) dans lequel le Docteur arrive à ses fins et dirige quelque temps la planète. Tout l'intérêt de la série de Waid étant, justement, que c'est une séne ouverte dans laquelle aucun héros ne déboule comme un *deus ex machina* pour remettre les choses dans l'ordre. Avec *Empire*, Mark Waid s'est installé comme un créateur de séries "à pitch" (*Empire* précède, par exemple, *Irrécupérable* que le même scénariste a publié chez Boom) et précède en cela ce qu'a pu faire un Mark Millar ensuite, surtout à partir de *Wanted* (2003). C'est-à-dire qu'on définit facilement le concept, le plus souvent à partir d'une variation. Par exemple le *Nemesis* de Millar revient à "*Et si Batman était du mauvais côté ?*", son *Starlight* à "*Et si Flash Gordon était à la retraite ?*", et ainsi de suite. La différence avec Waid sur *Empire* et ses autres titres du même cru c'est que Millar défini généralement toute sa série par rapport au pitch. Il nous a, en gros, raconté tout le voyage. Il ne reste alors plus qu'à attendre les dernières pages pour savoir si la conclusion sera heureuse ou pas. Mais il nous a raconté sa "blague" dès la promesse de la série. Chez Waid, et en particulier avec le monde de Golgoth, le pitch n'est pas un résumé de la série mais bien son point de départ. Un génie du mal en armure est arrivé à prendre le pouvoir depuis un certain temps déjà. Et toute la question est de savoir à quoi ce conquérant, maintenant privé de nouvelles conquêtes, veut occuper sa vie. Parce qu'un conquérant devenu maître du monde s'ennuie. Vaincre et diriger sont deux choses différentes. Assis sur le trône

CI-CONTRE : Golgoth, un tyran en armure qui obtient tout ce qu'il a toujours voulu... Et qui se rend compte que cela ne suffit pas.

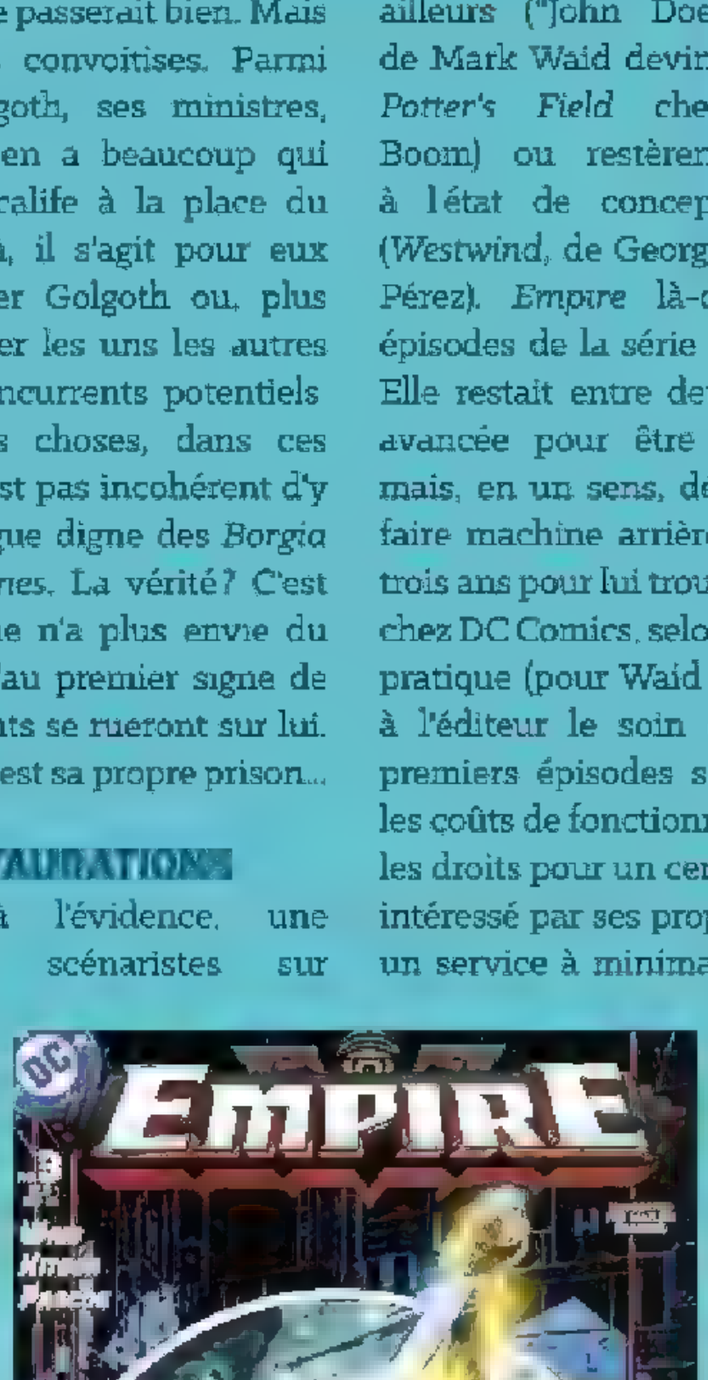
EN BAS : la première série *Empire*, telle que terminée chez DC

À DROITE : publié sur le net via Thrillbent, *Empire* sort ensuite en version papier chez IDW.

Golgoth en vient à jouer un rôle presque administratif dont il se passerait bien. Mais le pouvoir attire les convoitises. Parmi les proches de Golgoth, ses ministres, ses conseillers, il y en a beaucoup qui aimeraient devenir "calife à la place du calife", à partir de là, il s'agit pour eux d'essayer de renverser Golgoth ou, plus simplement, de se tuer les uns les autres pour éliminer des concurrents potentiels Dans la logique des choses, dans ces luttes intestines, il n'est pas incohérent d'y reconnaître une intrigue digne des *Borgia* ou de *Game of Thrones*. La vérité ? C'est que Golgoth lui-même n'a plus envie du trône. Mais il sait qu'au premier signe de faiblesse ses lieutenants se rueront sur lui. Son pouvoir apparent est sa propre prison...

EMPIRES ET RESTAURATIONS

Gorilla prêchait, à l'évidence, une prédominance des scénaristes sur les impératifs éditoriaux et un recentrage vers l'histoire. Qu'on ne s'y trompe pas : c'était visionnaire et l'Image Comics moderne, depuis quatre ou cinq ans, fonctionne exactement sur le même moteur. Mais (et c'est la première injustice rencontrée par Empire) Gorilla ne décolla guère. Les auteurs concernés n'étaient pas des hommes d'affaires, n'avaient pas le même mordant commercial que des Todd McFarlane ou que des Jim Lee huit ans plus tôt. La fusée Gorilla explosa au décollage, les titres disparaissant quelques mois après le lancement. Kurt Busiek et Stuart Immonen, ayant assez avancé sur *Skyrockets*, furent en état de le republier dans différents pays, tout comme Karl Kesel et Tom Grummett sur leur *Section Zéro*. D'autres séries, restées au rang d'annonces, se réincarnèrent ailleurs ("John Doe" de Mark Waid devint *Potter's Field* chez Boom) ou restèrent à l'état de concept (*Westwind*, de George Pérez). *Empire* là-dedans ? Seuls deux épisodes de la série avaient été produits... Elle restait entre deux chaises, pas assez avancée pour être terminée facilement mais, en un sens, déjà trop avancée pour faire machine arrière. Les auteurs mirent trois ans pour lui trouver un nouveau foyer, chez DC Comics, selon un arrangement peu pratique (pour Waid et Kitson) qui laissait à l'éditeur le soin de rééditer les deux premiers épisodes sans en avoir assumé les coûts de fonctionnement et qui bloquait les droits pour un certain temps. DC – plus intéressé par ses propres personnages fit un service à minima (qui eut au moins le mérite de terminer la minisérie originale et de permettre sa publication en France) et oublia aussi vite le projet. L'ennui étant que du coup, *Empire* était techniquement coincé chez DC, quand bien même celui-ci ne le rééditait pas. Il fallut attendre une décennie pour que l'option arrive à son terme et que les auteurs puissent récupérer le petit monde de Golgoth. Entre-temps Mark Waid avait lancé la plateforme de webcomics Thrillbent et c'est donc fort logiquement qu'*Empire* a incorporé le site afin qu'on y raconte la suite, *Empire vol 2*. Car c'est tout l'intérêt du concept : exister dans la durée et pas seulement le temps d'un album (comme *Fatalis Imperator*) ou d'une minisérie. C'est sur la longueur que le régime de Golgoth mérite d'être exploré...



Relancé en 2014 chez Thrillbent, *Empire vol.2* en arrive aujourd'hui au XXIe siècle, à l'heure où sont écrites ces lignes. Une sorte de revanche sur le destin ou, en tout cas, sur un marché impitoyable des comics, qui a bien failli nous priver de la suite de ce récit. C'est l'histoire d'une série qui a précédé bien des "creator-owned" actuels, les *Saga*, *Lazarus*, *Velvet* et qui s'est fracassé sur les obstacles d'alors. On pourrait dire, d'ailleurs, que l'expérience malheureuse des gens de Gorilla a sans doute servi de leçon à ceux qui leur ont succédé, aux Skybound ou Millarworld. Cela restera un élément formateur de la carrière de Waid. Devenu aujourd'hui un webcomic, *Golgoth* est peut être toujours un projet d'avant-garde qui pointe du doigt l'évolution du marché. Le lectorat, lui, même en faisant abstraction de ces perspectives, peut sans crainte se lancer dans le monde de ce tyran fatigué, en se demandant quelle route il va prendre à partir de là.

X.F.

DERF BACKDERF

UNE CERTAINE VISION DES USA

LE SCÉNARISTE/DESSINATEUR DERF BACKDERF EST DE CES AUTEURS QUI BOUSCULENT LE RAPPORT DE FORCE INDÉ/GRAND PUBLIC. EN TROIS ROMANS GRAPHIQUES (DONT UN, *MON AMI DAHMER*, CONSACRÉ À SA SCOLARITÉ AU CÔTÉ D'UN SERIAL-KILLER), IL S'EST HISSÉ À UN NIVEAU DE VENTES QUE LUI ENVIENT DE NOMBREUX ALBUMS DE SUPER-HÉROS. ET SON NOUVEAU TITRE, *TRASHED*, FOUILLE DANS LES POUBELLES DE L'AMÉRIQUE.

Comment vous êtes-vous retrouvé à dessiner de la BD ?
Je pense que j'ai toujours dessiné des comics. J'avais 5 ans... non, 4 ans, que je dessinais déjà. Vous savez c'est quelque chose qui vient comme ça, pour tuer le temps, quand on est gamin. D'une certaine manière j'étais né pour dessiner. Ça m'est tombé dessus et la seule décision qui me restait vraiment à prendre, à partir de là, c'était quels comics je voulais dessiner. J'ai commencé à lire des strips de presse avant même de savoir réellement lire. Pour ce qui est des comic-books, je devais avoir 7 ans. C'est à ce moment là, vraiment, que j'ai su que je voulais travailler dans la BD. Quand je suis arrivé au lycée, j'ai commencé à faire des caricatures politiques... Et j'ai fait ça un moment. Puis j'ai commencé à faire des strips, et j'ai ça aussi assez longtemps. Quelque chose comme... 15 ans ? Puis j'ai laissé tomber pour travailler sur les livres tels que je les pratique aujourd'hui. En fait quand on regarde ma vie, je n'ai fait que changer de métier à intervalle régulier (rire). Bon, ce n'était pas tout le temps de ma propre volonté. Les caricatures politiques, j'ai fait ça jusqu'à ce qu'on me vire...

Viré ? Pourquoi ça ?
Oh, le rédacteur en chef a dit que je n'avais aucun goût. Et bien sûr c'était un problème. Alors j'ai fait des BD, mais c'est à ce moment-là que l'économie américaine a commencé à flancher. Alors j'ai dû changer d'activité et je me suis tourné vers les livres et là ma carrière a finalement décollé.

Si on regarde votre nouveau livre, *Trashed*, mais aussi vos publications précédentes, *Punk Rock* et mobile homes ou *Mon ami Dahmer*, cela reste politique, en un sens.
D'une certaine manière, oui. Encore que... vous trouvez que *Mon ami Dahmer* est politique ?

En fait je relisais vos livres en préparant cette interview et je me disais que tous vos personnages sont en situation d'échec par rapport au système. Je me demande si vous êtes intéressé par ces personnages parce qu'ils ne fonctionnent pas dans le système... Ou si vous voulez montrer que c'est le système qui est en panne.
(rires). Vous avez raison. Je pense qu'il y a un peu des deux. J'aime bien les personnages qui ne trouvent pas leur place, qui sont des outsiders. Je les trouve plus intéressants. Bon, bien sûr, là-dedans *Danmer* était *Dahmer*. C'est une histoire vraie qui m'est tombée dessus. Il était comme ça. Mais dans les autres récits, dans *Punk rock* et mobile homes par exemple, on a cette catégorie de personnages qui est hors du coup... mais qui tente quand même de s'intégrer. Au bout du compte ces gars ne sont pas des vainqueurs, c'est certain, mais ils essaient. Je ne sais pas pourquoi ce genre de personnage m'intéresse... mais c'est comme ça.

Comment travaillez-vous quand vous vous lancez dans un nouveau livre ? Vous commencez par un travail de documentation ? Par des croquis ? Comment ça prend forme, un livre de Derf Backderf ?
Ça dépend vraiment des projets. Encore une fois, Mon ami Dahmer était très différent car ça m'a demandé beaucoup de recherches. Et puis en un sens, cela venait de ma propre histoire. Pour les autres récits, ce sont d'abord les personnages qui prennent forment. Je me demande ce qu'ils feraient en fonction de péripéties qui pourraient leur arriver... et puis à partir de là, les bouquins s'écrivent un peu d'eux-mêmes, si l'on peut dire. En même temps, je n'ai fait que ces trois livres à ce jour, je manque un peu de recul. Mais *Trashed* a clairement été fait un peu à la manière de *Punk Rock*, là où *Mon Ami Dahmer* reste quelque chose de complètement différent.

REPÈRES

- 1990 : *The City* (strip de presse)
- 2002 : *Trashed* (SLG Publishing)
- 2010 : *Punk Rock & Trailer Parks* (SLG Publishing)
- 2014 : *My Friend Dahmer* (Abrams)

Mais quand vous prenez des professions ou des profils très ciblés... Par exemple dans *Trashed*, tout tourne autour du milieu des éboueurs. Vous faites comment ? Vous allez à la rencontre d'authentiques éboueurs ?
J'ai parlé à certains éboueurs, c'est vrai. Mais encore mieux : j'ai moi-même été éboueur, quand j'avais 20 ans. C'était juste quand je suis sorti de l'école et c'est à peu près le seul boulot que je pouvais trouver. Donc je viens un peu de là. Attention, il ne s'agit pas de mon autobiographie. On reste dans la fiction. Mais, oui, j'ai été ramasseur de poubelles. Toutes les expériences, toutes les anecdotes autour du camion poubelle ont une base réelle.

Combien de temps passez-vous à la conception de vos BD ?
Sur ce livre-là, j'ai passé une année. *Dahmer* a pris plus de temps mais je n'ai pas travaillé dessus d'une seule traite. Je le laissais parfois de côté, puis j'y revenais.

Vous mettez tout dans vos livres ou bien il y a de la perte, des planches dont vous n'êtes pas content et qui passent à la trappe ?
Oh je ne garde pas tout. Sur *Danmer*, il doit bien y avoir une vingtaine de pages que j'ai dégagées. Pour *Trashed*, en revanche, j'ai pratiquement tout conservé. Quand à *Punk Rock*, j'ai dû réécrire le dernier chapitre trois fois. C'était devenu un peu comme dans *Apocalypse Now*, vous voyez ? Je n'arrivais pas à trouver une façon convenable d'en finir !

Vous parliez à l'instant d'écriture. Vous êtes à tous les postes, est-ce que vous passez par l'étape d'un script rédigé, ou bien vous avancez à mesure que vous dessinez les pages ?
Je commence par écrire de petites notes. Et puis après quand je dessine, c'est le moment où j'en profite pour peaufiner tous les dialogues. Mais il n'y a pas de version intermédiaire rédigée, du texte.

Pour ce qui est du dessin, quels outils utilisez-vous ?
Que des choses assez simples. Des feutres à pointe fine, ça me va très bien. J'ai aussi une sorte de feutre brosse pour les zones plus sombres. Je peux emporter ça partout où je vais. La seule chose qui demande un autre matériel, c'est la colorisation, qui est faite à l'ordinateur... Quand on y réfléchit c'est facile de faire des comics. Disons que sur un plan technique ça demande peu de matériel. En revanche, il faut vraiment y mettre du sien, et c'est ça qui fait la différence – et toute la difficulté. Chez moi, quand je travaille, je m'isole dans une pièce à part, dans les combles. Pas de musique, rien. Je fais ça au calme...

Quelles sont les réactions autour de vos BD aux États-Unis ?
Oh, elles sont assez populaires et bien reçues. C'est super. Ça a marqué un vrai... ah comment vous dire... Vous connaissez le mot "reboot" en France ?

Oui, le mot reboot est très connu des lecteurs de comics, trop en un sens !
Ah oui bien sûr, j'aurais dû m'en douter (rires). Bon et bien... J'avais déjà presque 50 ans quand j'ai sorti mon premier livre là-bas, qui était *Punk Rock* et moi le homes. Et ça m'a permis de véritablement rebooter ma carrière. C'était inespéré. C'est comme un don tombé du ciel. Et parfois, je me dis : "*mais quel idiot ! Pourquoi tu n'as pas fait des livres plus tôt ?*" (rires).

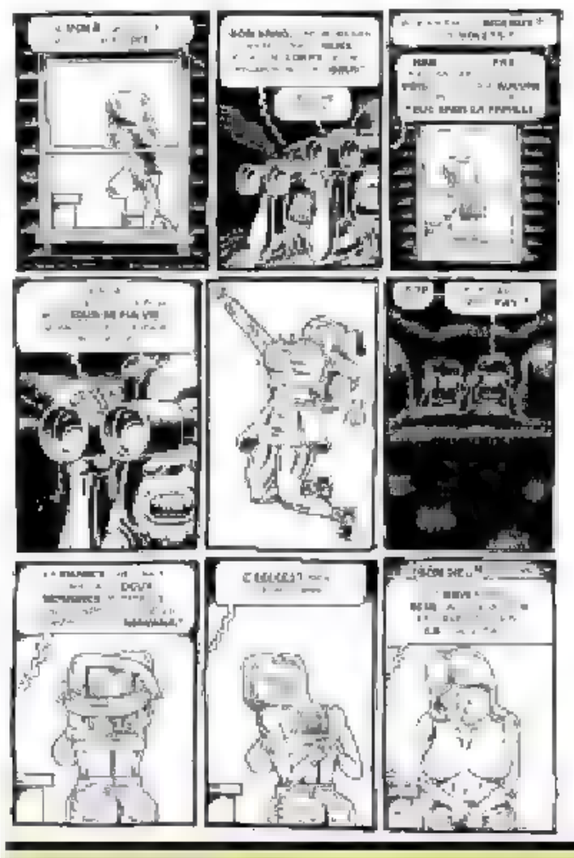
Mais tout à l'heure on parlait d'une vision d'échec de l'Amérique. C'est passé facilement ? Vous n'avez pas rencontré de mauvaises réactions ?
Pas autant que l'on pourrait croire. À part que... vous savez à l'heure des réseaux sociaux, les gens ont les moyens de vous trouver plus facilement. Et j'ai quelques discussions assez bizarres, surtout avec des femmes d'ailleurs, c'est étrange. Et puis aussi parfois quand je fais des séances de dédicaces. Mais bon là je ne risque rien, je suis accompagné de mon garde du corps (regard vers Serge Ewenczyk, le patron des éditions Çà et Là son éditeur en France).

Certaines personnes ont une vision assez arrêtée de la réalité, elles sont convaincues que leurs fantasmes sont la réalité. Si on parle des réactions autour de *Mon Ami Dahmer*, par exemple il y a des gens qui ont leur propre théorie et qui prennent assez mal le fait que je puisse aller dans un autre sens. Mais, bon, je m'y attendais et ce ne sont que des cas isolés. Globalement ça se passe très bien

Mais vous étiez convaincu, en vous lançant dans *Mon Ami Dahmer*, l'histoire vraie d'un serial-killer, que vous alliez intéresser un public si large ?
Honnêtement dès que j'ai commencé à réfléchir à ce projet j'ai su que ça allait trouver un écho. C'était obligé. C'est une histoire captivante. Et pas seulement parce qu'elle me concernait aussi, pour avoir fréquenté Dahmer à l'adolescence. Le problème c'est que je ne trouvais personne qui veuille publier l'album. Ça a dû me prendre une quinzaine d'années pour le faire éditer. Je me doutais que ça allait intéresser les gens mais surtout que si je le racontais bien, ils seraient au rendez-vous. Et ça s'est confirmé à la sortie du livre

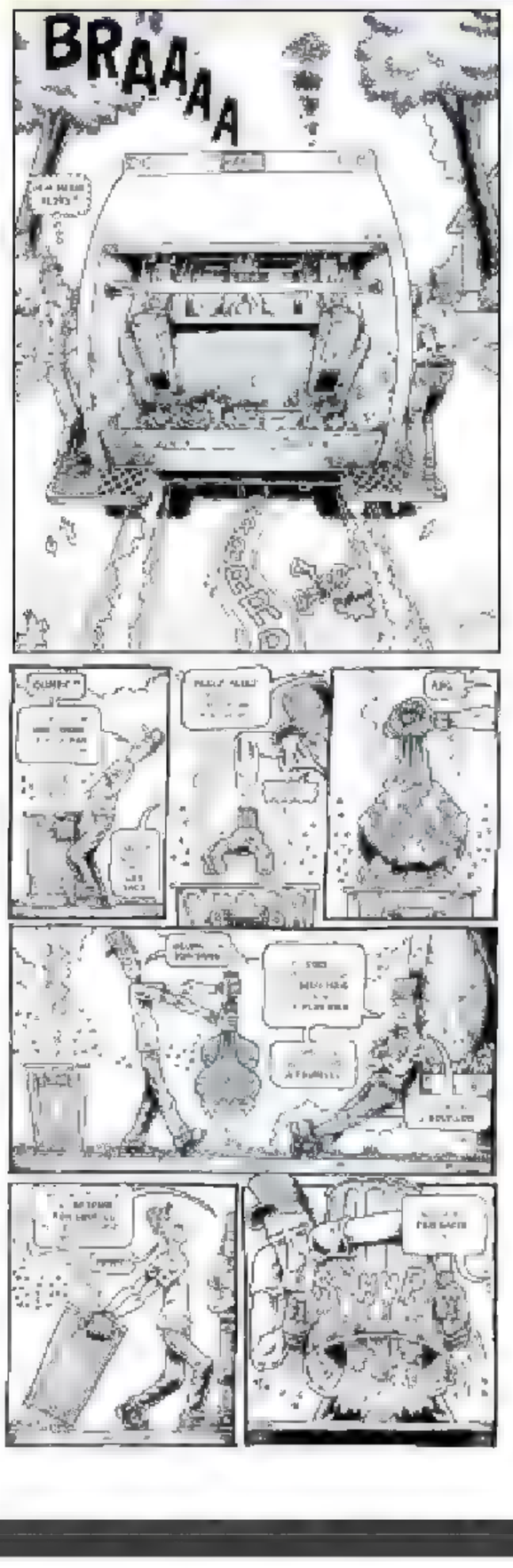
***Dahmer* vous a aussi valu le Prix révélation 2014 au festival international de la BD d'Angoulême. Pour un Américain, qu'est-ce que cela veut dire d'être primé à cette manifestation ? Cela change quelque chose dans votre parcours ?**
Oh, ne vous y trompez pas, dans le monde des comics on connaît le festival d'Angoulême et on sait ce que cela vaut. Être récompensé à Angoulême ? Ça ne peut pas faire de mal, comme on dit. Je ne sais pas si cela se reporte forcément sur les ventes. En fait... Mon livre avait été nominé pour les grands prix de BD en Amérique. Mais il est sorti en même temps que l'album de Chris Ware. Et j'ai perdu tous ces prix, jusqu'au dernier qui sont allés au *Building Stories* de Chris Ware (rires). C'est dingue !

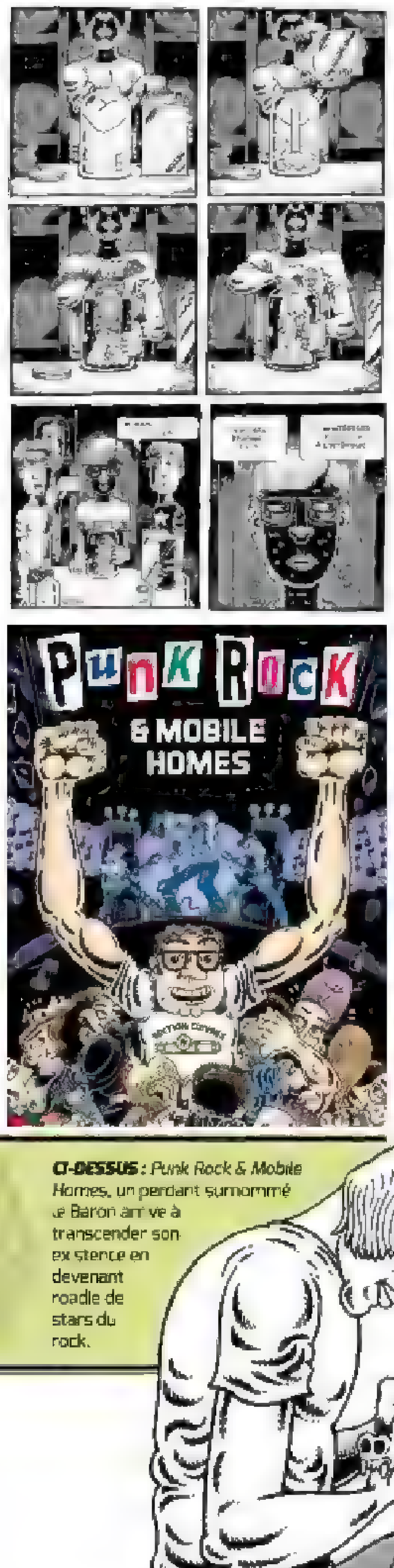
Bon, il semble clair que si vous voulez un prix aux USA, il ne vous reste plus qu'à viser une année où Chris Ware ne sort rien !
Ahah... oui, vous savez quoi ? Jamie Hernandez (co-créateur de *Love and Rockets*, NDLR) m'a fait précisément la même réflexion que vous : "*Mais enfin qu'est-ce qui ne va*



EN HAUT : ton caustique, dessin dépouillé de fioriture... Ne cherchez pas du Spandex dans les récits de Backderf !

CI-DESSOUS : *Trashed*, un album construit sur l'expérience du vécu quand l'auteur fut quelque temps éboueur.





CI-DESSUS : *Punk Rock & Mobile Homes*, un perdant surnommé le Baron arrive à transcender son existence en devenant roadie de stars du rock.

pas chez toi? On ne sort pas un album en même temps que Chris Ware!" (rires). Remarquez... là il n y a pas de Chris Ware en vue ma s mon *Trashed* sort à peu près en même temps que le nouveau Dan el Clowes, a.ors je sens qu'il va arriver la même chose (rires).

L'œuvre de Daniel Clowes a inspiré le cinéma. Vous verriez d'un bon œil certains de vos livres finir sur le grand écran ?

Eh bien... il se trouve que justement on y travaille. *Mon Ami Dahmer* vient d'être optionné pour .e c néma par la compagnie de James Franco et que.ques producteurs sont intéressés. Donc croisons les doigts.

Bon alors vous n'avez plus qu'à espérer qu'il n'y a pas un film lié à Chris Ware en préparation...

Ah! Un film basé sur Chris Ware! Mon Dieu! Je ne peux même pas maginer comment i.s adapteraient ça à .'écran. Ce serait certainement très bizarre!

Vous avez pratiqué la caricature politique. Vous étiez familier avec le travail de *Charlie Hebdo* ?

Oui, bien sûr. J'ai même été obl gé de prendre la défense de *Charlie Hebdo* aux États Unis parce que des gens ont mal interprété leurs dessins, les ont pris au premier degré et à l inverse même de ce que les artistes ava'ent voulu représenter. Je ne sais pas ce qu ont en commun les Anglais, les Canadiens, les Américains et les Australiens qui fasse qu'i.s comprennent aussi mal l'humour français, que .es choses se perdent autant dans la "traduction' culture.le. Ils sont tous là à dire *"Oh c'est raciste!"* Et moi, derr ère, obligé d'expliquer à mes contacts *"Non, ce n'est pas raciste, au contraire ça dénonce le racisme, espèce d'idiots!"*. De plus, ce qui est arrivé à la rédaction de *Charlie Hebdo*, tous les événements autour, c est juste horrible

Quand vous étiez caricaturiste, vous avez vous aussi rencontré ce genre de malentendu ?

Eh b.en je n'ai ,amais été aussi loin que les types de *Charlie*. Le ,ournal n'était pas le même. Mais, ou , j'ai rencontré quelques problèmes. Juste après le 11 septembre 2001, quand les gens semblaient vou.oir faire .a que.e pour envahir l'Irak, j'ai fait de nombreux dessins montrant à quel point G. W Bush était un idiot, un mala.de mental... Et ça a rendu beaucoup de gens très en colère. On n était pas beaucoup à faire ce genre de dessins aux USA à ce moment-là. Mais sur le long terme il est devenu évident que c'est moi qui ava s raison! Bon, j en rigole ma ntenant ma s à l époque les tempéraments étaient électriques et j'ai été menacé plusieurs fois, bien que ,e n'a'e jamais pris ça très au sér eux. N empêche .. je suis sûr que la C.I.A doit avoir un classeur portant mon nom!

"J'ai fait de nombreux dessins montrant à quel point G. W. Bush était un idiot, un malade mental... "

Qu'est-ce que ça vous fait de voir les auteurs de ce qu'on appelle les comics "mainstream" ou "grand public" se lancer à cor et à cri dans le creator-owned, alors que vous le pratiquez-vous depuis des années mais sur un autre circuit ?

Je cro s qu on n a pas le choix et que c est .a seule man ère d'avancer. Les créateurs doivent garder le contrôle de leurs créations. Point. Vous ne me verrez jamais créer quelque chose pour Marvel ou DC. Mais si vous regardez bien, personne ne le fait plus d'ail.eurs. Franchement... quel est le dernier personnage .ltra-popula re qui ait été .ancé par l'une des grosses compagnies ? On a quo ? Wolverine ? Il y a une quarantaine d'années ! Allez, mettons que ce soit Deadpool, mais ça fait .à aussi des décennies. Plus personne ne laisse un personnage avec un peu de potentiel chez Marvel ou DC, à moins d'un accident quand ils créent des figurants de trois ème ordre et qu ils prennent de .'importance au fil du temps

Qui sont vos dessinateurs préférés ?

Vous savez, cela fait un bail que je n'ai pas lu de comic-book. Je n'ai plus .'envie ou le temps d'en lire. Mes préférés remontent donc surtout à .'époque où j'étais un teen ager. Kirby, Crumb, Spain Rodrigu.ez J'a été aussi un grand fan de Jacques Tardi, Moebius Il y en a tant .. Mais ils n'ont pas grand chose à voir avec .a manière dont je dessine au,ourd'hui.

Vous parliez de Kirby... Vous êtes l'heureux propriétaire de certaines de ses planches originales ?

Oui. J'ai acheté, à .'époque où il était encore vivant deux p.anches tirées de *Thor #158*. J'ai soutiré ça à un vendeur pour 75 dollars (rires). Personne ne se doutait de ce que cela va.ait à l'époque. Ils en avaient tout un tas. C'est .e genre d'occasion où vous vous dites après coup, en levant les bras au ciel *"Mais pourquoi je n'ai pas acheté toute la pile !!!"* Je serais riche maintenant. Mais, hey, j'en ai deux, c'est dé.à ça !

Propos recueillis par Xavier Fournier

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

BRIAN BOLLAND

AU PIED DU (QUATRIÈME) MUR

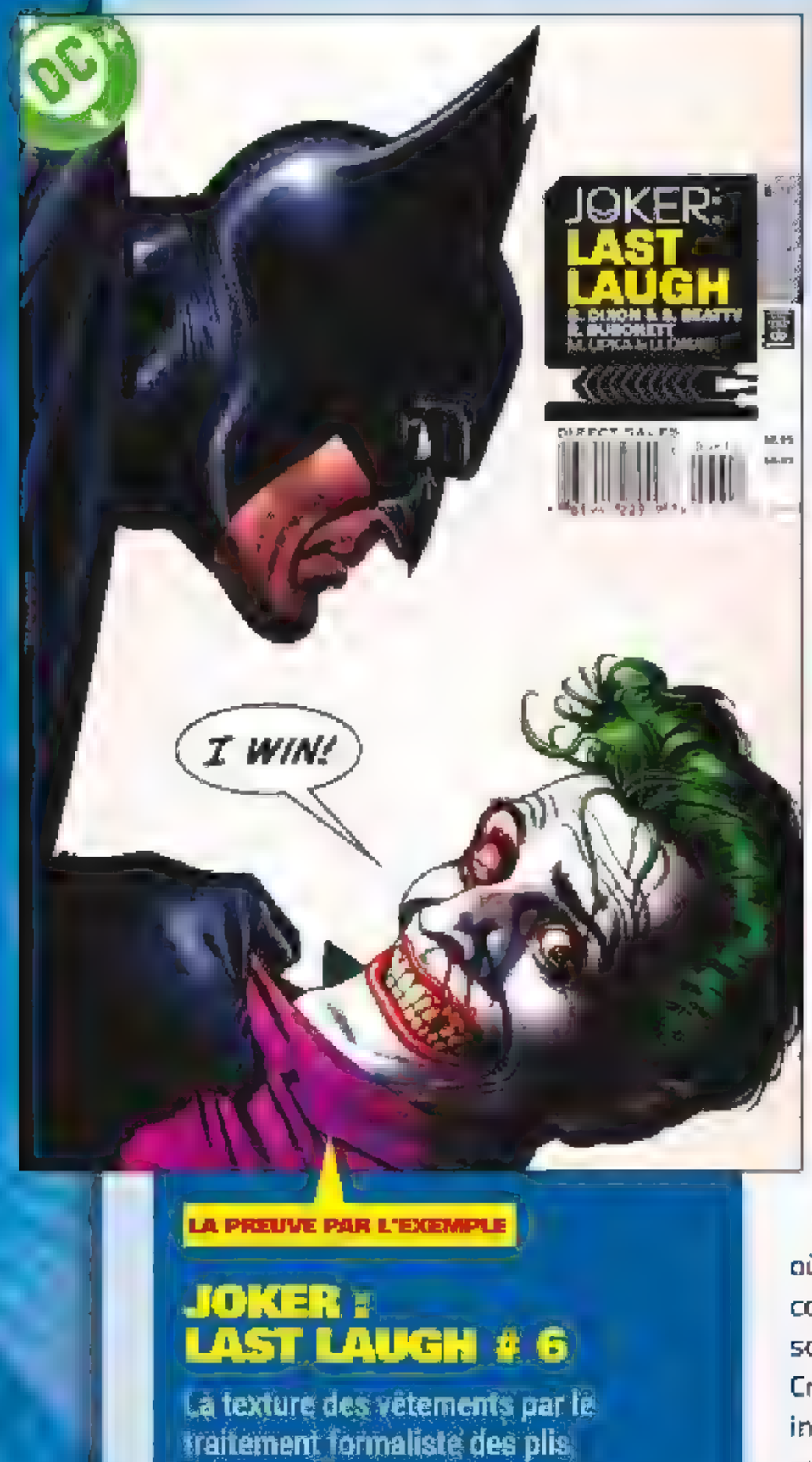
CONNU POUR SON APPORT AU PERSONNAGE JUDGE DREDD OU POUR SON TRAVAIL SUR *CAMELOT 3000*, IL EST ENTRÉ DANS L'HISTOIRE EN METTANT EN IMAGES LE SCÉNARIO D'ALAN MOORE, *BATMAN : THE KILLING JOKE*. MAIS SON RYTHME DE TRAVAIL NE LUI PERMET PAS D'ÉCRIRE OU DE METTRE EN SCÈNE AUTANT DE RÉCITS QUE LA PLUPART DE SES CONFRÈRES. AU PIED DU MUR, BRIAN BOLLAND ?

C'est Dave Gibbons, on le sait, qui lui mettra le pied à l'étrier. Influence du mentor sur son protégé ou parenté de styles qui aura favorisé le rapprochement, toujours est-il qu'on retrouve chez les deux dessinateurs quelques similitudes formelles. On rencontre la même précision galbée des musculatures, à la fois grâce à un cerné appliqué (et élégant) et à un modelé aux hachures qui vient compléter la sculpture des volumes. On croise le même dispositif d'éclairage – une lumière principale est complétée par une lumière secondaire qui vient dégager les ombres et, parfois, une troisième source, en contre-jour, vient détacher le protagoniste du décor, lui conférant une présence plus tangible. Un goût

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

UN PARFAIT INNOCENT

Dans ce court récit scénarisé par l'artiste lui-même, on retrouve le même souci pour le rendu réaliste. On remarque encore son goût pour le gaufrier dans les mises en pages (qui lui permet un impact visuel plus fort lorsqu'il s'en écarte). Le personnage précisera au cours de l'intrigue qu'il s'enregistre face à une caméra. Mais, dira-t-il à la fin de l'histoire, il va détruire la vidéo. L'ambiguïté (n'a-t-il pas eu le temps de le faire ?) autorise Bolland à briser le mur qui sépare le protagoniste du lecteur sans que ce soit dit explicitement. De fait, c'est bien à nous que semble s'adresser le jeune homme, et non à une caméra, laquelle n'apparaîtra que deux fois dans le champ.

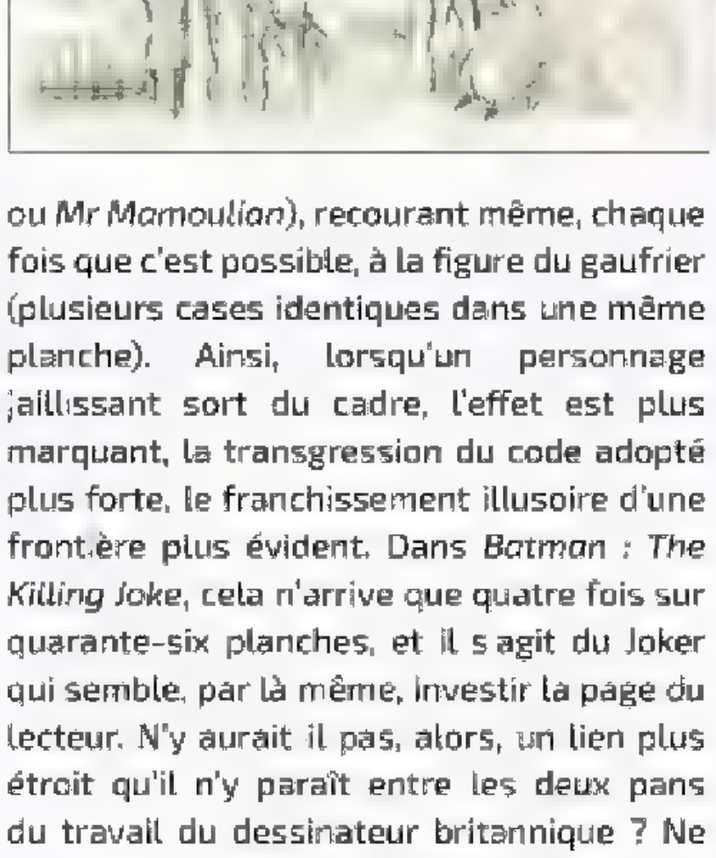

JOKER: LAST LAUGH
I WIN!
LA PREUVE PAR L'EXEMPLE
JOKER : LAST LAUGH # 6
La texture des vêtements par le traitement formaliste des plis, la structure des cheveux par la représentation consciencieuse des ondulations, le modelé des visages par le travail fin et précis des hachures à la plume, le réalisme nuancé des expressions, le jeu pragmatique de la lumière, on voit bien ici le dispositif plus pictural que graphique (ce dernier jouant plutôt sur les contrastes forts et basiques), à l'œuvre dans l'art de Brian Bolland. Ses personnages en sont presque tangibles. Mais on voit également la destruction du fameux quatrième mur. C'est bien nous que le Joker regarde. C'est bien au lecteur qu'il adresse son clin d'œil – la subtilité de l'artiste consistant à expliquer le clignement par le coquard que lui a infligé Batman.

quelques emprunts aux motifs bondage (qui donnent à Bolland l'occasion de travailler l'exact rendu des textures du cuir ou des drapés). Au-delà de leurs différences – on sent bien que le plus attaché des trois au fin rendu du réel demeure Bolland –, ces trois là (auxquels nous pourrions ajouter Barry Windsor Smith, ou, chez les Français, Moebius, Bilal, Caza et quelques autres), pourraient appartenir à un même courant stylistique qui, pour simplifier les choses, serait plus européen qu'américain.

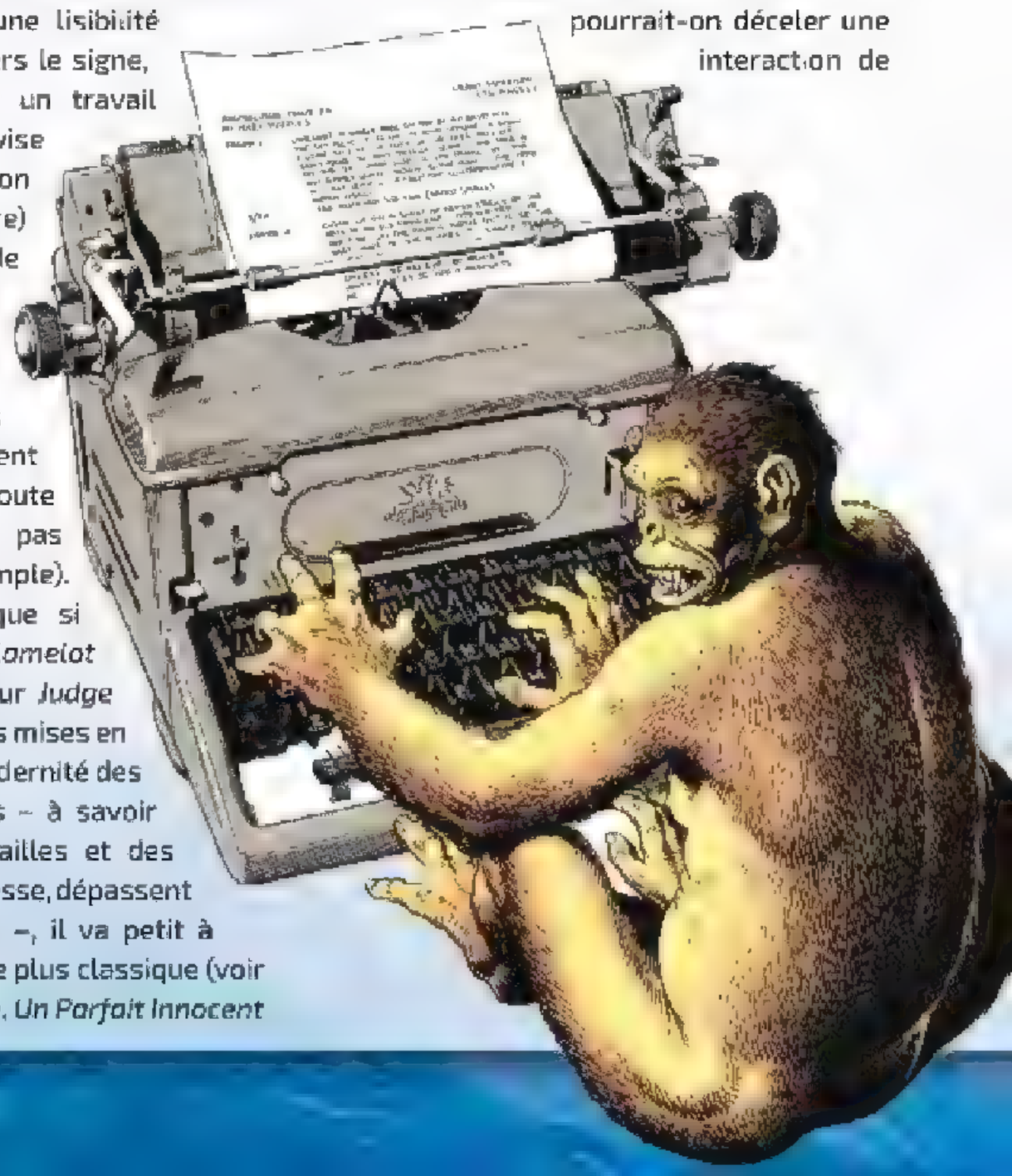
HÉRITAGE DORÉ

Cette tradition picturale, où le travail des hachures à la plume autorise des nuances de clair sur clair et de sombre sur sombre, est celle de Gustave Doré. Il faut tout montrer, et bien le montrer. À l'opposé, bien des dessinateurs de comics se sont inspirés d'une tradition graphique (basée sur des contrastes forts et purs de noirs et de blancs, et où le travail du pinceau appelle moins celui de la plume) qu'on peut rattacher à Milton Caniff (lui-même inspiré par Noel Sickles). Exception faite de l'underground où on voit bien que les modelés, ainsi que la composante caricaturale de Gustave Doré, sont bien présents dans le travail de Robert Crumb (on pourra voir, dans ce dernier, une inspiration pour *Mr Mamoulian* où Bolland mêle étonnamment réalisme élégant et caricature underground) Pour résumer, la voie graphique, par une simplification contrastée vise principalement l'impact immédiat de l'image, une lisibilité instantanée qui tend vers le signe, là où le pictural, par un travail complexe des nuances, vise avant tout une restitution progressive (et illusoire) du réel. Bien sûr, de nos jours, la BD se mondialise. Les styles se frottent, se mêlent, s'interpénètrent ; mais des courants subsistent Brian Bolland, ce toute évidence, ce n'est pas Darwyn Cooke (par exemple). Notons d'autre part que si dans ses débuts (voir *Camelot 3000* ou ses travaux sur *Judge Dredd*), Bolland usait des mises en pages typiques de la modernité des comics super-héroïques – à savoir des cases de toutes tailles et des personnages qui, sans cesse, dépassent du cadre des vignettes –, il va petit à petit revenir à une forme plus classique (voir *Batman : The Killing Joke*, *Un Parfait Innocent*

Dessins préparatoires de *Killing Joke*.



ou *Mr Mamoulian*), recourant même, chaque fois que c'est possible, à la figure du gaufrier (plusieurs cases identiques dans une même planche). Ainsi, lorsqu'un personnage jaillissant sort du cadre, l'effet est plus marquant, la transgression du code adopté plus forte, le franchissement illusoire d'une frontière plus évident. Dans *Batman : The Killing Joke*, cela n'arrive que quatre fois sur quarante-six planches, et il s'agit du Joker qui semble, par là même, investir la page du lecteur. N'y aurait il pas, alors, un lien plus étroit qu'il n'y paraît entre les deux pans du travail du dessinateur britannique ? Ne pourrait-on déceler une interaction de

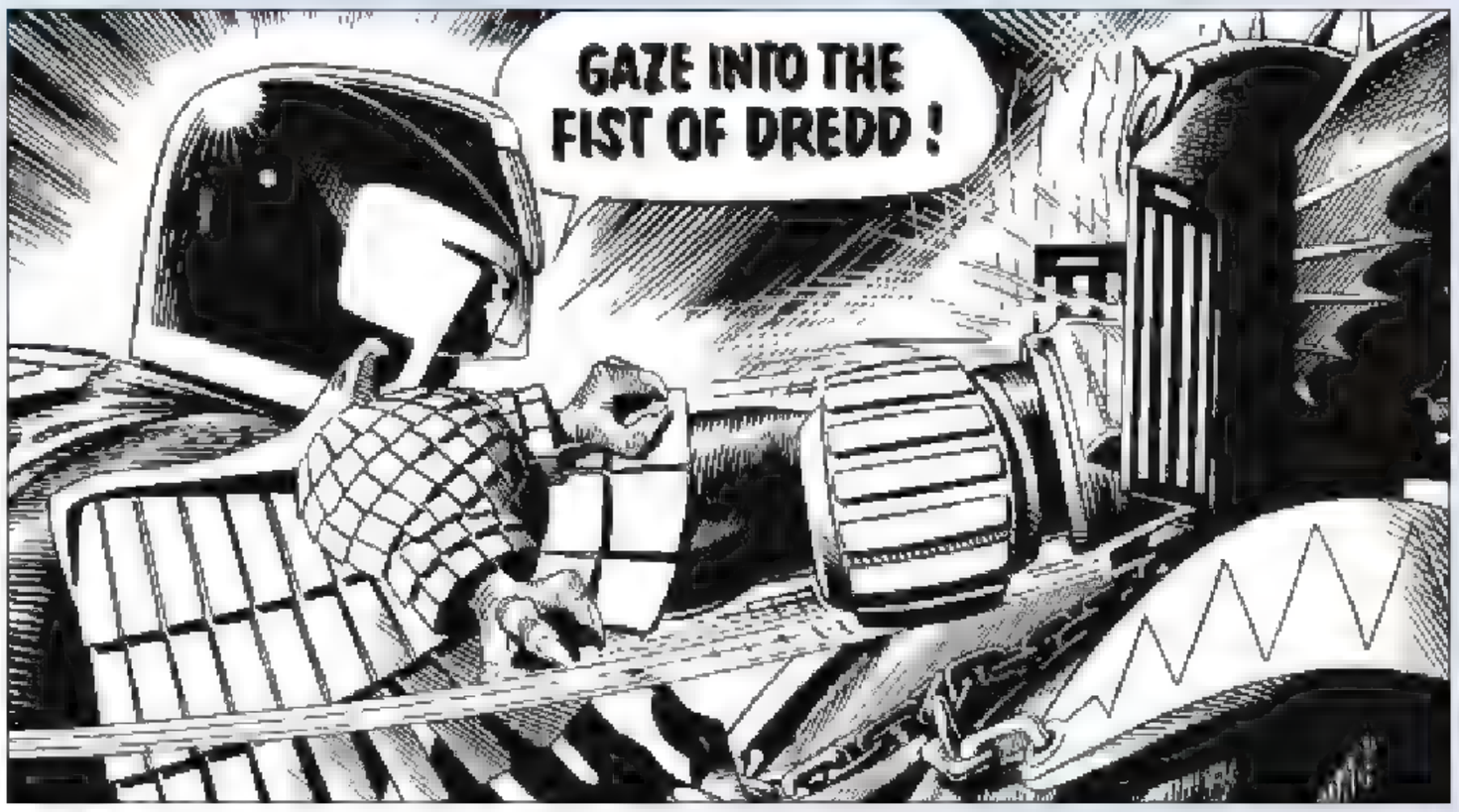


(tardif) pour les gaufriers, chez Bolland, le rapproche également de Gibbons (mais nous en développerons l'importance plus loin). À ces analogies, Brian Bolland ajoutera cependant des formes angulaires (façonnant les vêtements ou certaines anatomies) qu'on peut observer chez un autre des dessinateurs qui interviendront sur Judge Dredd (et que notre artiste semble admirer également), Mike McMahon. Remarquons

fond entre le façonnage de ses (rares) pages intérieures, et l'exercice de ses (nombreuses) couvertures ?

C'EST À MOI QUE TU PARLES ?

Dans une interview accordée à Antonio Solinas pour la revue italienne *Scuola di Fumetto Magazine # 83* (juillet 2012) Bolland explique qu'il aime beaucoup faire des couvertures et que sa préférée est *Animal Man # 25* où l'on voit, sur fond blanc, un singe taper à la machine à écrire. Il regarde le lecteur avec un rictus dont on doute qu'il s'agisse d'un sourire. Et cette couverture, de fait, est emblématique de son art. La machine à écrire (motif qui reviendra dans Un Parfait Innocent), est l'objet qui se tient entre l'univers fictif du personnage, et le monde réel de l'auteur. Quant au regard du singe, comme dans bien des couvertures du dessinateur, il est manifeste qu'il s'adresse au lecteur lui-même. Oui c'est à lui qu'il parle ! Nous sommes tout à la fois (et dans un seul dessin somme toute dépouillé), dans l'espace virtuel du personnage et dans le champ lointain de l'auteur, les deux univers venant se matérialiser sur la page blanche et



bien réelle de lecteur. Le "quatrième mur" est franchi (c'est, dans le jargon narratologique, une métalepse, ou de la métafiction – le franchissement illusoire de la frontière entre fiction et réalité). Au théâtre, le quatrième mur est cette paroi imaginaire qui sépare la scène des spectateurs. Ces derniers voient les personnages qui, eux, par définition, ne peuvent ni les voir ni leur parler. Un des exemples les plus connus de la traversée imaginaire de ce mur, au cinéma, est *La Rose pourpre du Caire*, de Woody Allen, où dans une salle de cinéma, les personnages vont brusquement sortir de l'écran pour s'adresser à une spectatrice. Nombre des couvertures de Brian Bolland voient un protagoniste qui, pourtant plongé dans une action, prend le temps de regarder le lecteur "dans les yeux", avec très souvent un sourire en coin tout en ambiguïté. Casser le quatrième mur apparaît ainsi comme une entreprise fondamentale dans le travail de l'artiste.

UNE BRÈCHE DANS LA PAROI

De son propre aveu (dans la même interview pour *Scuola di Fumetto*), Brian Bolland aurait aimé écrire ET dessiner (plus qu'il n'a pu le faire, tout du moins), comme certains des artistes qu'il admire mais hélas, concède-t-il, il ne pense pas en termes commerciaux. Le dessinateur aurait aimé également produire plus de pages intérieures (même si les quelques récits qu'il a mis en scène sont, pour *Batman : The Killing Joke* principalement, passés à la postérité). C'est sa lenteur naturelle, ainsi que son dispositif plus pictural que graphique (modelés nuancés à la plume, éclairages complexes, expressions précises) qui l'en tiennent éloigné. Il a donc injecté l'essence de son art dans les couvertures. Outre le plaisir qu'il en retire, elles lui permettent peut-être de conjurer une possible frustration d'auteur car en brisant sans cesse le quatrième mur, elles l'autorisent, quel que soit le scénario, quels que soient les personnages, à établir un lien plus direct entre lui et nous. Quant à ses découpages, le lecteur qui ne connaîtrait que ses planches remarquerait à peine l'abondance de gros plans en visée frontale dans la plupart de ses montages. Mais pour qui a vu ses couvertures, il sera difficile, dans ces nombreux plans – ainsi que dans les rares sorties du cadre de ses protagonistes – de ne pas se sentir interpellé ; il sera presque impossible de ne pas en retirer le sentiment diffus de la fiction qui investit la réalité.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

2000 AD #199

Dans ce court récit scénarisé par l'artiste lui-même, on retrouve le même souci pour le rendu réaliste. On remarque encore son goût pour le gaufrier dans les mises en pages (qui lui permet un impact visuel plus fort lorsqu'il s'en écarte). Le personnage précisera au cours de l'intrigue qu'il s'enregistre face à une caméra. Mais, dira-t-il à la fin de l'histoire il va détruire la vidéo. L'ambiguïté (n'a-t-il pas eu le temps de le faire ?), autorise Bolland à briser le mur qui sépare le protagoniste du lecteur sans que ce soit dit explicitement. De fait, c'est bien à nous que semble s'adresser le jeune homme de fiction, et non à une caméra, laquelle n'apparaîtra que deux fois dans le champ.

SMART Guide

COMICS • DVD • BR • LIVRES

Dans la jungle des sorties comics, il faut s'y retrouver. Périodiques dans les kiosques, albums en librairies mais aussi, éventuellement, les sorties DVD/Blu-ray, livres, ou sorties, les voici réunis sous des pôles thématiques ou mouvances. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

ANT-MAN #3

ATTENTION ! *Ant-Man #3* est à lire impérativement APRES l'a bum *Rage of Ultron* qui sort ce mois-ci. Un numéro qui ne contient pas seulement la suite des aventures régulières de Scott Lang mais aussi (au de à d'un chapitre supplémenta re d'*Iron Man : Titanium*) la traduction d'*Astonishing Ant-Man Annual #1*, une histoire qui éclaire d'un jour nouveau la relat on complexe entre Lang et Hank Pym. Connaissez-vous toutes les raisons pour lesquelles Yellowjacket a fait don de l'ident té d'Ant-Man ? Pas sûr que le remplaçant lui même soit au courant. Ant-Man reste fra s !

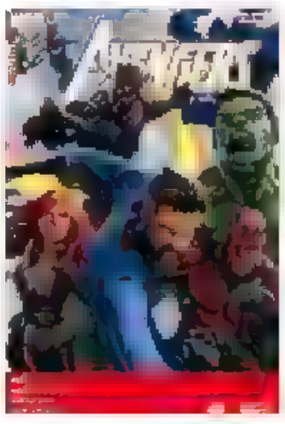
4,60€ SEPT

ARROW - SAISON 2 & 3

Après une saison 1 qui finissait sur les chapeaux de roues, la 2e saison de *Arrow* se devait de continuer sur la lancée. C est le cas, avec l arrivée de Deathstroke, le mercenaire de l univers DC. Après la sortie de cette 2e saison en novembre, vous pourrez retrouver début décembre la 3e saison (fraîchement diffusée sur TF1 depuis la rentrée). Plus poussive, la saison 3 dévoile quand même un adversaire de taille pour le justicier : Ra s Al Ghul, l'un des ennemis jurés de Batman. À noter un crossover avec la série TV *Flash*. De nombreux bonus présents sur les deux coffrets nous éclairent sur les coulisses du tournage, mais aussi sur la genèse des vilains et héros à l'écran et dans les comics.

DIV 30 € NOV/DEC

AVENGERS #29



Alors que, sur Terre, les Illuminati doivent déc der que faire de Tony Stark, les Avengers ont explosé en différentes factions. Lo n dans l espace, l'ex-Thor, Hyperion et quelques compagnons d'armes mènent l'offensive contre les Beyonders. Une bataille épique dont tout le monde ne reviendra pas forcément. Et si l'avenir reposait dans les mains de Stephen Strange, V ctor Von Fatalis et l'Homme-Molécule ? Vu que ce n'est pas le plus stable des tiercés, l'univers Marvel peut espérer que non. La montée en puissance à l'approche de *Secret Wars* cont nue. Jonathan Hickman n'épargne personne.

4,60€ NOV

BATMAN SAGA HS #8

Marre d un Batman de plus en plus dark ? Vo là l'alternative des aventures de Batman (et Rob n) qu se déroulent dans le même univers que a série TV des années 1960. Autrement dit c'est comme s vous lisiez la suite des aventures de Batman version Adam West, avec des versions du Joker, du Sphinx ou du Pingouin qui sont raccords avec ce ton général. Au dessin on retrouve des artistes comme Ty Templeton ou Joe Quinones, pour un résultat qui se veut "fou" et décomplexé sans être pour autant ringard... Le mot qui convient, c'est "vintage". Et c'est bien sûr, autocontenu

URB 6,50€ OCT

FLASH, LA SÉRIE - TOME 1

On vous le d t en ouverture de ce numéro, la série TV *Flash* en vient à jouer sur plus de légitimité que les comics *Flash* récents S bien que lorsque l'on tombe sur ces autres aventures de Barry Allen, scénarisées par Andrew Kreisberg (associé à la vers on TV scénariste actuel de la BD *Green Arrow*) et dessinées par Phil Hester (*Green Arrow*), on se retrouve en terrain de connaissance Ne vous laissez donc pas avo r par la "couverture photo", c'est une version du monde de F ash tout à fait variable conçue pour se lire comme une "saison zéro" de la série TV.

URB 10 € NOV

FLASH, LA SÉRIE - SAISON 1

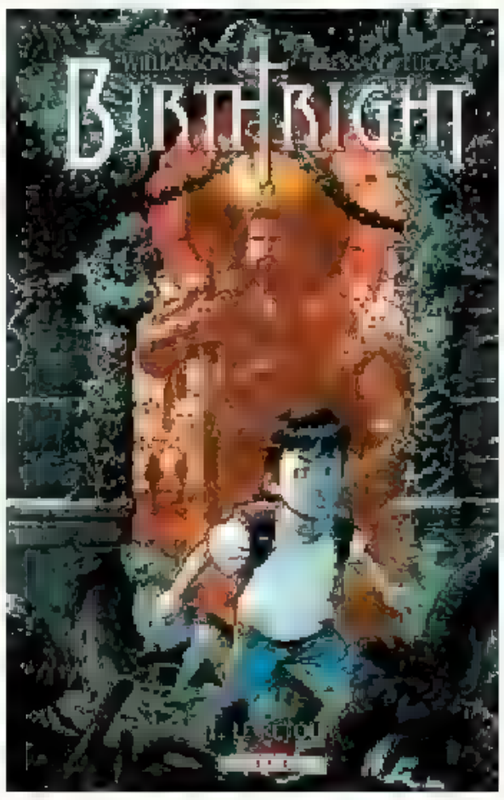
Si vous avez loupé a première saison de *Flash*, diffusée à "grande vitesse" sur TF1 durant les soirées de l été, il est temps de rattraper votre retard avec le coffret DVD ou Blu Ray. Une série palpitante de bout en bout qui embrasse complètement ses racines comics Une fois passés les premiers épisodes et le syndrome "freak of the week", on plonge dans un univers passionnant, rempli de méta-humains et de voyages temporels. En plus des 23 épisodes, on retrouve des bonus à gogo (making of, interviews, scènes coupées...)

DIV 30 € NOV

GARDIENS DE LA GALAXIE #11 : LE VORTEX NOIR

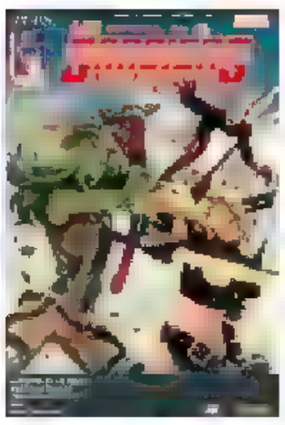
Le crossover "Vortex Noir" cont nue de manière toujours aussi poussive, cherchant à se calquer sur la grande époque des

BIRTHRIGHT - TOME 1



Il a suffi d'un instant d'inattention pour que la vie d'une famille soit brisée. Un petit garçon a disparu et ses proches, lentement sont rongés par son absence. Jusqu'à la date anniversaire de sa disparition, quand un guerrier fait irrupt on dans leur vie. Ce serait le garçon disparu, revenue d'une dimension fantastique où le temps s écoule plus vite. Ma s l'inconnu dit-il vrai ? Et quand bien même, est-ce que ses motivations ne sont pas autres qu'une réunion de famille ? Joshua Williamson (*Ghosted*) et Andrei Bressan ont fa t l unanimité avec *Birthright*.

16,50€ NOV



annuaux ou des crossovers *X-Men* des années 1980 (façon "Guerres Asgardiennes") sans vraiment arriver à en retrouver l'âme. Du coup, des personnages sont transformés de façon arbitraire et héritent d'une personnalité caricaturale (on ne vient pas déjà de vivre ça dans *Axis* ?). En revanche, certains personnages n'en sortiront pas indemnes. Et si vous êtes fans du coin cosmique de Marvel vous êtes de toute manière lecteur de cette revue. Mais ça reste fouillis.

4,60€ NOV

MARVEL GRAPHIC NOVELS : LA RAGE D'ULTRON

Réunissant Rick Remender, Jerome Opeña (le tandem d'*Uncanny X Force*) et Pepe Larraz, la Rage d'Ultron n'est pas à confondre avec le crossover "Age of Ultron" ou même le film. À travers différentes époques, Ultron attaque des versions différentes des Avengers. Mais finalement pourquoi est-ce qu'il déteste Hank Pym ? Est ce que ce dernier est vraiment innocent des méfaits de sa création robotique ? Un récit autonome d'où Ultron et quelques Avengers ne sortiront pas tout à fait dans le même état. Reste à savoir ce que Marvel fera des retombées de cet album.

18 € NOV

MARVEL UNIVERSE #13 : GUARDIANS 3000 1

Grosse déception que ce retour des Gardiens de la Galaxie originaux (ceux qui vivent 1000 ans dans le futur) sous la houlette de Dan Abnett et Gerardo Sandova. S'il y a certaines idées intéressantes (par exemple l'implication de Star Lord !), le tout se retrouve dans un magma où tout est sans cesse réécrit, où les personnages eux-mêmes ne comprennent pas ce qui leur arrive. Au bout du compte, entre clichés et paradoxes, la lecture est à conseiller aux seuls complétistes des Gardiens version 3000 (Vance Astro, Charlie-27...). Dommage.

5,50 € OCT

S.H.I.E.L.D. #3

Mark Waid continue de se servir de S.H.I.E.L.D comme une sorte de "Marvel Team-Up". Cette fois la Sorcière Rouge est au rendez-vous... Puis dans un autre épisode (dessiné par Paul Renaud), c'est presque le monde entier qui tombe sous le pouvoir d'une entité bien connue des fans de Dr. Strange. Est ce que les agents du S.H.I.E.L.D. peuvent faire face à une menace de ce genre ? Avec l'humour de Waid, tout passe. En seconde partie de numéro, la suite d'*Operation : S.I.N.* avec les aventures oubliées de Peggy Carter et Howard Stark

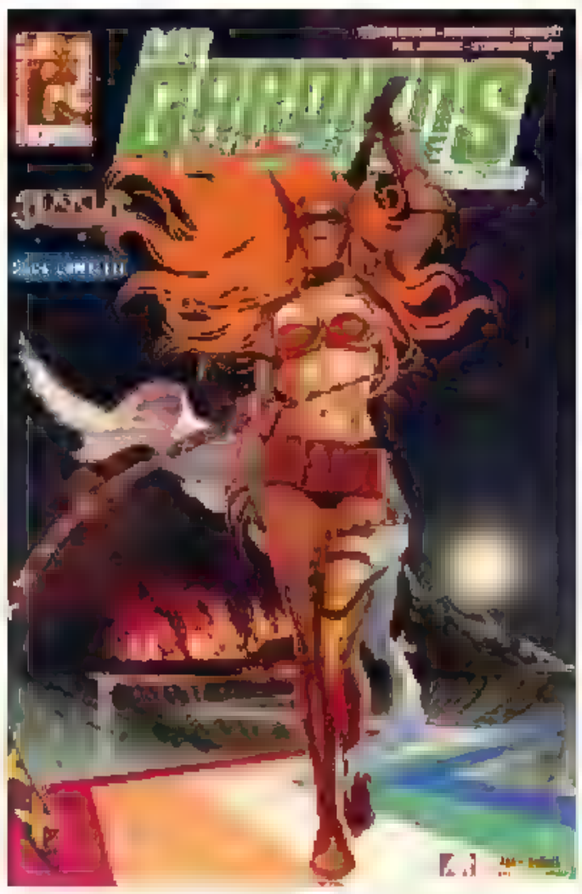
4,60€ OCT

SPIDER-MAN #10

Suite et fin de la saga "Spider-Verse", qui redistribue les cartes pour de nombreux spider-alliés du tisseur de toile Qui défendra l'univers, maintenant que les Captain Britains n'existent plus ? Que sont les Spider-Men (et Women) survivants ? Quel choix de vie feront Jessica Drew ou Miguel O'Hara ? La fin est un peu abrupte mais redéfini bien les cartes et débouche au bout du compte sur un univers de Spider-Man renforcé et structuré. Les retombées vont animer les séries secondaires pendant que ques mois encore. À côté, les New Warriors font pâle figure.

4,90€ OCT

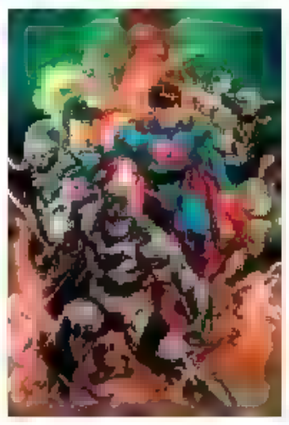
GARDIENS DE LA GALAXIE HORS SÉRIE 1 : ANGELA



On la sait désormais mi asgardienne et toujours sorte de membre honoraire des Gardiens de la Galaxie. Mais voici enfin la vraie série solo d'Angela, l'ange furax d'Asgard, avec des aventures qui marient deux chronologies. Angela conserve sa personnalité colérique, ce qui va lui attirer quelques problèmes avec sa famille d'Asgard. La série est co-écrite par Marguerite Bennett et Kieron Gillen tandis que les dessins sont de Phil Jimenez et Stéphanie Hans qui, regardez comme les choses sont bien faites, vous explique son travail dans nos pages.

5,70 € OCT

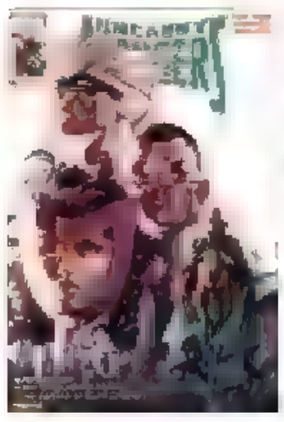
SUPERMAN SAGA #23



Continuant de réunir toutes les séries américaines liées au périmètre de Superman (et Supergirl), ce numéro de *Superman Saga* se distingue surtout par le segment illustré par John Romita Jr, qui creuse la question du nouveau superpouvoir du héros principal et amorce une évolution qui, à hauteur de quelques mois, le laissera dans un état méconnaissable. Si vous voulez vous tenir au courant des métamorphoses du kryptonien, ça commence par ici. Néanmoins, si cela a le mérite d'essayer des choses différentes, ce n'est pas très convaincant.

URB 5,60 € NOV

UNCANNY AVENGERS #10



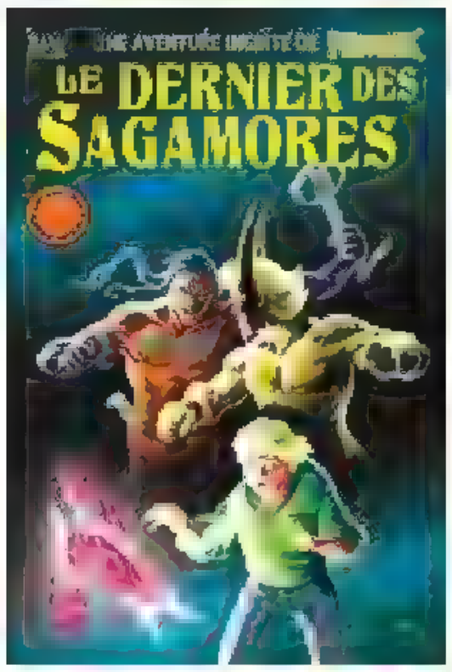
Les Uncanny Avengers sont toujours piégés sur la Contre-Terre alors que Quicksilver et la Sorcière Rouge tentent de faire la lumière sur leur généalogie. La revue prend vraiment des airs d'anthologie officieuse de Captain America (Sam Wilson) puisque la pagination est complétée par les aventures des *Mighty Avengers* et la mini-série *All New Captain America : Fear Him*, diffusée d'abord au format digital aux USA. Beaucoup de conspirations et Daniel Acuna fait le show sur les dessins d'un *Uncanny Avengers vol.2* qui manque quand même un poil de second degré

4,60€ OCT

X-MEN HORS SÉRIE #3

Panini regroupe ici les séries *Magneto* et *Facteur-X*, cette dernière vivant son chant du cygne. Après des années passées à animer la plus imprévisible des équipes mutantes, Peter David raccroche en effet et ces ultimes aventures de Polaris et sa bande nous permettent de prendre congé des personnages (et de savoir un peu où en était Quicksilver avant de rejoindre les Uncanny Avengers). Magnéto, lui, déprime sec depuis qu'*Axis* l'a privé de ce qu'il pensait être une partie de sa famille Vouloir fonder une nouvelle nation s'avère également plus compliqué que prévu

5,50 € NOV



PHOTONIK LE COMIC-BOOK

Ce fascicule regroupe 20 pages oubliées, restées inédites depuis 1987, du Photonik de Ciro Tota, l'histoire étant restée inachevée. Si Black & White a entrepris la réédition intégrale des *Photonik* et finira, dans le dernier volume, par publier une version de cette histoire, Tota a déjà prévenu qu'il la retravaillerait pour mieux convenir à ses envies et à son style actuel. Ce livret est donc votre seule chance de mettre la main sur ces pages dans leur forme originelle. Ce numéro existe aussi avec une couverture variante signée Laurent Lefeuvre.

DIV | VPC | 7 € | NOV

Fantastique/Horreur

100% FUSION COMICS : CROSSED - TERRES MAUDITES - TOME 5

Ce nouveau tome de *Crossed* cumule la suite de la série *Crossed : Badlands* (épisodes 37 à 43, correspondant à deux cycles distincts dans les "terres maudites") et l'*Annual 2013*. Dessiné par Gabriel Andrade et dessiné par Simon Spurrier, ce dernier nous permet de retrouver l'écossais dur à cuire, Jackson David Hine, lui, dresse le portrait d'une mankaga piégée dans ce monde à la dérive. Que peut bien espérer une mangaka dans une telle atmosphère apocalyptique ? C'est toute la problématique de l'héroine, agressé pas seulement par les infectés mais aussi les hommes "normaux".

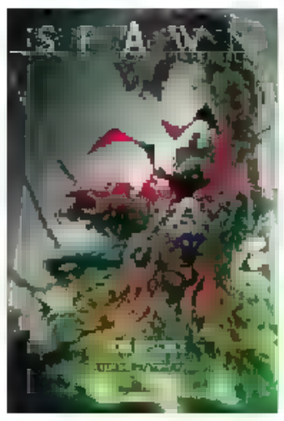
URB | 18 € | NOV

LORD BALTIMORE - TOME 4

Dans le Mignolaverse, l'occulte et le macabre ne sont jamais très loin. Alors quand en plus les auteurs basent l'action dans un ossuaire, vous pouvez vous attendre à ce que le calme ne dure pas. Mike Mignola et Christopher Beck (au scénario) et Ben Stenbeck (au dessin) envoient à nouveau Lord Baltimore au casse-pipe. Le chasseur de créatures contre un vampire, ce serait trop simple, voici que le suceur de sang veut réveiller un dieu obscur. Et s'il survit à cela, Baltimore devra également sauver Londres. On connaît les poncifs de ces séries liées à *Hellboy* mais ça reste du travail d'orfèvres.

DEL | 15€ | OCT

SPAWN - LA SAGA INFERNALE - TOME 8

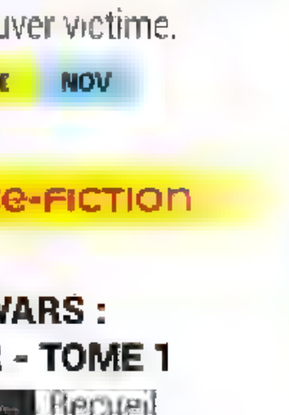


Delcourt en arrive à la fin du règne de Jim Downing, celui qui a remplacé Al Simmons sous le costume de Spawn depuis quelques années... Et par conséquent Todd McFarlane commence à mettre en place le retour du héros originel de la série, en passant d'abord par le mage qui, plus ou moins bien, lui servait de conseil. Simmons s'est parfois mordu les doigts de lui avoir fait confiance. Qu'en est-il de Downing maintenant que c'est son tour ? Une époque touche à sa fin...

DEL | 18,95€ | NOV

WYTCHES - TOME 1

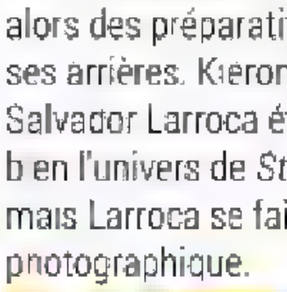
Elles peuvent tout faire : exaucer tous vos souhaits, guérir toutes vos peurs. Pourquoi leur résister ? Pourquoi refuser ? Le prix à payer n'est pas si cher, en fin de compte. Vous ne sentirez rien. Vous ne souffrirez pas. Non, la seule chose qu'il faille sacrifier aux sorcières c'est... un proche. Surtout, ne vous réveillez pas dans un arbre ! Scott Snyder (qu'on sait à l'aise avec les peurs enfantines depuis au moins *Severed*) et Jock nous plongent dans un univers fantastique et envoûtant où tout le monde peut se laisser convaincre ou bien se retrouver victime.



URB | 10 € | NOV

Science-Fiction

100% STAR WARS : DARK VADOR - TOME 1

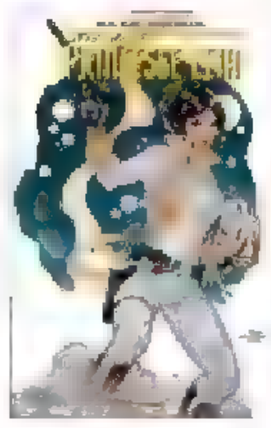


Recueil regroupant les aventures en solo du sieur Vador déjà parues cette année dans la revue *Star Wars* de Panini (et donc les six premiers épisodes de la série *Darth Vader*), l'album a l'avantage de nous montrer un seigneur Sith déstabilisé. Non seulement il a perdu la confiance de l'Empereur mais l'identité du pilote inconnu qui a détruit l'Étoile Noire l'obsède. Le voici qui, dans son coin, commence alors des préparatifs pour assurer ses arrières. Kieron Gillen et Salvador Larroca évoquent très bien l'univers de *Star Wars*, mais Larroca se fait parfois trop photographique.

URB | 17,50 € | OCT

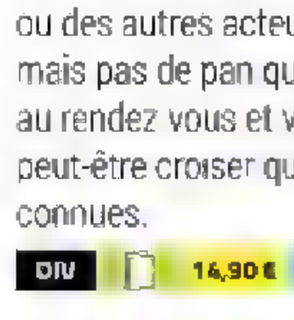
100% STAR WARS : PRINCESSE LEIA

Dans la série régulière *Star Wars*, la princesse Leia a joué un rôle plutôt secondaire comparé à Luke et à Dark Vador. Mais voici une minisérie qui lui donne la vedette et qui, en plus, est servie par des auteurs reconnus. Mark Waid (*Daredevil*) et Terry Dodson (*X-Men*) s'allient pour montrer ce que Leia fait pendant son temps libre, quand elle n'accompagne pas Han Solo et les autres. On en profite aussi pour égrigner un peu la mythologie avec l'arrivée d'une sorte de garde du corps pour sa majesté. Un récit autocontenu et agréable, qui n'impose pas de lire 26 autres numéros.



13 € | NOV

DOCTOR WHO CLASSICS - T1



French Eyes, qui avait déjà publié des comics de *Doctor Who* édité aux USA par IDW, plonge cette fois-ci dans les raretés passées. Et il y en a un paquet quand on parle de *Doctor Who*, qui plus est totalement inédites, on retrouve ainsi des créateurs britanniques qui ont fait du chemin depuis Pat Mills, John Wagner et Dave Gibbons s'occupent de retracer les aventures du quatrième Docteur. On est donc loin de David Tennant ou des autres acteurs modernes mais pas de panique, le Tardis est au rendez vous et vous pourriez peut-être croiser quelques figures connues.

DIV | 14,90 € | OCT

LETTER 44 - TOME 2

Charles Soule (*Wolverine, Swamp Thing, Inhumans*) continue de sculpter un avenir où les extraterrestres sont là, quelque part dans le système solaire, alors que la Terre, fidèle à elle-même est au bord du chaos. Craignant d'en rajouter, le pouvoir politique préfère tenir la population dans l'ignorance de ce qui se passe dans l'espace. Ici maître de son scénario, Charles Soule est nettement plus virtuose

que sur sa production Marvel. Les dessins d'Alberto J. Alburquerque sont par contre un peu brut de décoffrage pour cette histoire de politique-SF (ou de SF-politique, comme vous voulez)

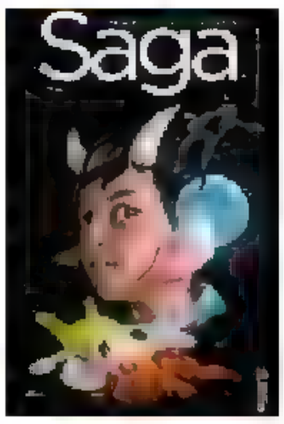
GLE 16,95 € NOV

ROCKET GIRL - TOME 1

Dayoung Jonansson est Rocket Girl une héroïne qui survole une multinationale toute puissante dans une époque qui, en théorie, est la nôtre (mais qui est méconnaissable, plus orientée science-fiction). Voilà qu'elle part en mission dans le passé, dans les années 1980, pour étudier de plus près l'évolution de l'entreprise en question. Est-ce que la plus grande menace pour l'avenir est bien cette société ? Ou au contraire les changements dans le passé que Dayoung pourrait apporter ? Brandon Montclare et Amy Reeder nous livrent un récit de SF assez fun et qui change du reste.

URB 10 € OCT

SAGA - TOME 5

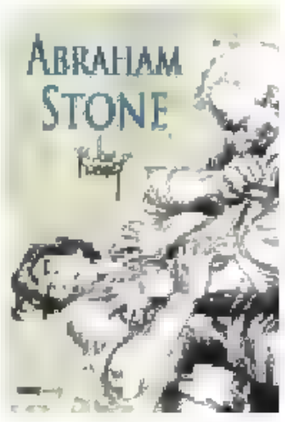


Hazel, l'enfant d'Alana et de Marko, n'en finit pas d'éveiller les convoitises. Quand on n'en veut pas directement à sa vie parce qu'elle est le fruit d'un mariage mixte, elle reste un objet de polémique... et une cible de choix pour Dengo, bien décidé à l'inclure dans sa revanche contre la famille royale. Autrement dit, voici Marko et le Prince Robot IV logés à la même enseigne, avec un ennemi en commun. Est-ce que cette situation débouchera sur une alliance inattendue ou bien est-ce que les vieilles rancunes sont tenaces. Dans une série toujours aussi imprévisible, où on gagne de nouveaux personnages aussi vite qu'on en perd, Brian K. Vaughan et Fiona Staples ne lâchent rien. La balade est toujours aussi élégante.

URB 15 € OCT

patrimoine

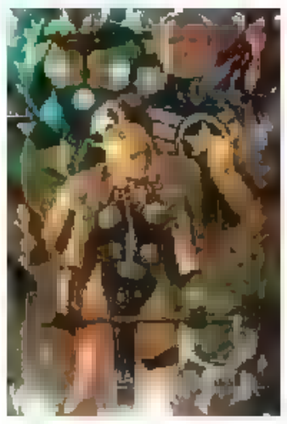
ABRAHAM STONE



Les Éditions Black & White rééditent *Abraham Stone*, BD de Joe Kubert dont la dernière traduction française, chez Glénat, remonte à 23 ans ! Même aux USA *Abraham Stone* est (injustement) méconnu. Cette version est une intégrale en noir et blanc des trois tomes initiaux, soit 144 pages du maître Kubert, accompagnée d'une préface de Philippe Cordier et d'une postface de Fershid Bharucha, qui fit connaître en France cette BD voici presque un quart de siècle. Le tout est accompagné d'un ex-libris et, attention, le tirage est limité à 480 exemplaires. On fonce !

DIV 45 € NOV

COFFRET MARVEL EVENTS - AVENGERS



À près de 140 euros, voilà un coffret qui n'est certainement pas à la portée de tous les budgets. Mais le contenu est épais de 1650 pages, à un format luxe, et regroupe un certain nombre de crossovers liés aux Avengers (mais pas seulement), allant des premières "Guerres Secrètes" à "Age of Ultron" en passant par "Civil War" ou "AvX", avec quelques tournants comme "La Séparation". Le complétiste de Marvel a sans doute déjà l'essentiel de ces sagas mais c'est un beau cadeau de Noël à faire à quelqu'un qui viendrait de découvrir l'univers Marvel et qui voudrait les grands repères.

PAN 139,95 € NOV

LA GRANDE ÉPOPÉE DE PICSOU - TOME 6

Avant-dernier tome consacré aux aventures du canard le plus riche du monde, illustrées et écrites par le maître Don Rosa. Au programme, Picsou, Donald et le trio Riri, Fifi et Loulou explorent la vallée interdite. Des délires comme seuls Don Rosa sait les conter. Entre anecdotes historiques et dépaysement autour du monde, Picsou n'a pas pris une ride. Une nouvelle fois, toutes les histoires ont été retraduites et scrutées par l'artiste qui signe des préfaces et des postfaces à toutes les BD de cette collection. Si vous pensez tout connaître de l'œuvre de Don Rosa, cet ouvrage vous prouvera le contraire !

GLEN 29,50 € OCT

LA GRANDE GUERRE DE CHARLIE - TOME 9

Les Éditions Delirium sont en passe de réussir leur pari : publier l'intégralité de *La Grande Guerre de Charlie*. On approche en effet de la fin de la série (le 10e tome sera le dernier) mais aussi, par la même occasion, de la conclusion de la Première Guerre mondiale. Ce 9e volume, toujours avec Pat Mills et Joe Colquhoun aux manettes, aborde en effet les événements du début 1918. Charlie pense au mariage mais c'est sans compter avec les bombes larguées par les Zeppelin

DIV 22 € OCT

MARVEL CLASSIC : THOR - L'INTÉGRALE 1966

Stan Lee et Jack Kirby aux commandes de Thor. On pourrait presque dire "Nuff said" selon la formule consacrée de Lee mais rajoutons, quand même, que cette intégrale de 1966 regroupe aussi des clashs devenus classiques avec Hercule (cf. *Comic Box #96*), les Colonisateurs de Rigel et l'imposante planète vivante Ego. Kirby se déchaîne, télescope mythologies et odyssées cosmiques. Une période fondatrice pour Thor mais aussi pour l'univers Marvel. À noter qu'en plus des 12 épisodes de *Journey into Mystery/Thor* on trouve aussi un récit rare tiré de *Not Brand Echh*.

29,95 € NOV

AUTRES HORIZONS

BERTRAND KEUFTERIAN : ZONE 57 #1

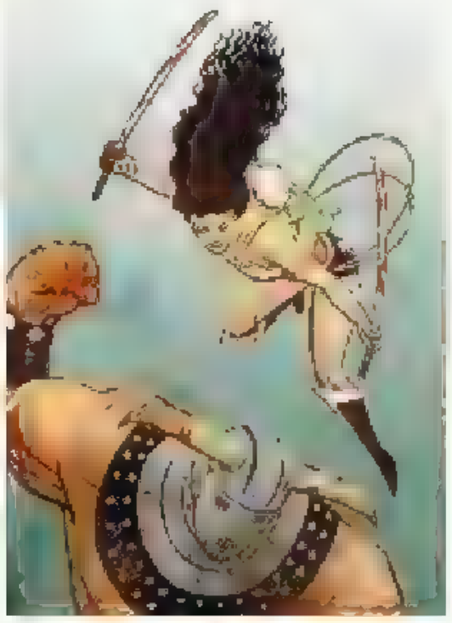
"Bébert" est de retour (chez Webellipses). Alors que depuis quelques années (et quatre épisodes) Guillaume Matthias et Carlos Rodrigo contentent les aventures d'un héros qui tente de sauver la ville de

WALKING DEAD - TOME 24

Delcourt suit de près la parution américaine avec ce 24e tome (paru dans l'été aux USA). Alors que l'on commence à prendre la mesure du sort de la plupart des personnages depuis le "bond dans le temps", Robert Kirkman et Charlie Adlard lancent dans l'arène une énorme perturbation, tandis que Rick tente une approche avec la nouvelle communauté. Mais quand les gens d'en face n'ont pas le même vécu, pas les mêmes règles, ils s'avèrent imprévisibles. C'est sans doute l'une des plus grandes claques depuis le 100e épisode de la série.

DEL 14,95 € NOV

WONDER WOMAN - TOME 6



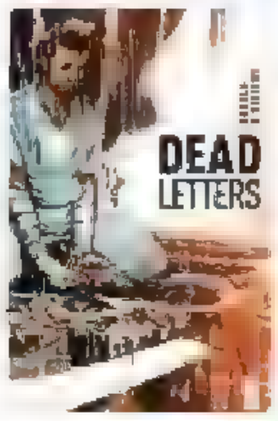
C'est la fin du run de *Wonder Woman* par Brian Azzarello et Cliff Chang. L'Amazone a été obligée d'assumer la charge de déesse de la Guerre, elle qui ne désire que la paix. Elle va donc devoir mater la guerre civile entre les dieux de l'Olympe et leurs descendants. Mais dans quel état Diana et ses amis seront ils à la fin de cette lutte ? Est-ce que finalement Wonder Woman restera parmi les dieux ou redescendra sur son île ou parmi les mortels. La Wonder Woman de Brian Azzarello, si elle a pu avoir des passages un peu bruts, s'achève en ayant gardé toute sa cohérence.

URB | 15 € | NOV

Metz (et par extension le monde) d'une invasion extraterrestre, voici une relance de la série ou une "seconde saison" titrée "Zone 57", dans laquelle Keufterian, après avoir sauvé la ville, devient une vraie célébrité. En fait les médias restent un fil rouge dans ce qui, à défaut d'être un "comic", conserve son aspect comédie.

DIV | VPC | 5 € | DISPO

DEAD LETTERS - TOME 1



Un pitch très cinématographique, qui commence comme un remix de *XIII* ou de *La Mémoire dans la Peau* Le héros est en effet amnésique mais poursuivi par des gens qui, eux, savent très bien qui il est. Christopher Sebela et Chris Visions partent à partir de là dans une ambiance de polar de gansters burinés et de jolies femmes qu'il vaut mieux ne pas approcher. Le bien nommé Visions installe cette série, à l'origine publiée chez Boom dans une ambiance très urbaine, qui évoque parfois le street art, débouchant sur une forme d'uchronie quand on avance dans le récit.

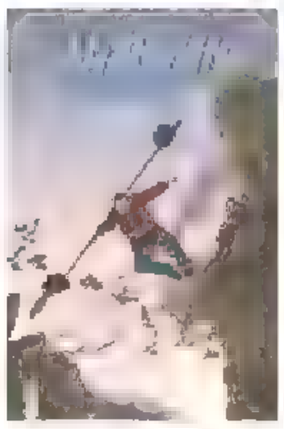
GLE | 14,95 € | OCT

LITTLE NEMO - TOME 1

Le *Little Nemo* de Winsor McCay reste une référence fondatrice de la BD américaine. Si bien qu'il faut vraiment avoir les moyens de ses ambitions si l'on veut se lancer à lui trouver une suite. C'est pourtant ce que font Eric Shanower et Gabriel Rodriguez avec ce "retour à Slumberland", une BD moderne qui ne prétend pas singer le style de McCay mais qui, dans un autre genre, trouve une fantaisie qui lui est propre avec ce petit garçon qui s'aventure dans ses propres rêves. Un projet atypique mais très sympathique.

URB | 15 € | NOV

SHAOLIN COWBOY



Geof Darrow est un dessinateur virtuose. Il dessinerait les aventures d'un caillou que cela regorgerait encore de détails et d'ambiance. Pas besoin d'en arriver là avec ce retour du *Shaolin Cowboy*, son personnage de prédilection. Néanmoins, pour autant que ce soit un chef-d'œuvre graphique, Darrow nous livre ici une BD peu causante Un choix déterminé, c'est certain, mais qui limite quand même un peu la complexité des personnages. C'est superbe mais cela se lit un peu trop vite..

GLE | 19,95 € | OCT

SLEDGEHAMMER 44

Si les Sentinelles (la réinvention des super-héros dans la Première Guerre Mondiale) de Dorison et Breccia vous ont intéressé, jetez un coup d'œil à *Sledgehammer 44*. Pour faire court ? Imaginez que Mike Mignola a créé Iron Man mais dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale ! Cette pièce rétro du Mignolaverse, co-écrite par le créateur d'Hellboy et John Arcudi, est dessinée par Jason Latour (*Southern Bastards*) et Laurence Campbell. Personnage un peu à la marge (comme *Lobster Johnson*) *Siedgehammer* comblera les fans de cet univers.

DEL | NC | NOV

USAGI YOJIMBO - TOME 26

Laissez tomber Rocket Raccoon et foncez lire les aventures du Usagi Yojimbo de Stan Sakai. Depuis plus de trente ans, ce guerrier-lapin évoluant dans le Japon médiéval est un pilier de la BD indé américaine, publié depuis un moment déjà chez Dark Horse aux US (et Pierre Paquet en VF). Certes, il n'y a pas de super-slip au rendez vous mais les lecteurs de fantastique apprécieront ce tome dans lequel le héros animalier affronte sa part de morts-vivants

DIV | 7 € | DISPO

Livres et revues

LES DIEUX DE KIRBY

Les deux biographies de Kirby par Jean Depelley et par Mark Evanier ayant pour ainsi dire clos le sujet sur la vie du maître, Alex Nikolavitch se livre ici à un exercice de mythologie comparée, appliqué à l'œuvre du King. Il faut comprendre ici le mot mythologie au sens large, c'est-à-dire qu'il s'agit non seulement d'explorer les dieux de Kirby déclarés en tant que tels mais aussi ses sagas les plus cosmiques, qui n'en conservent pas moins un discours sur la toute-puissance. Paru aux Éditions Confidentielles, un regard qui, forcément, s'intéresse plus à Kirby le concepteur/scénariste qu'à l'illustrateur.

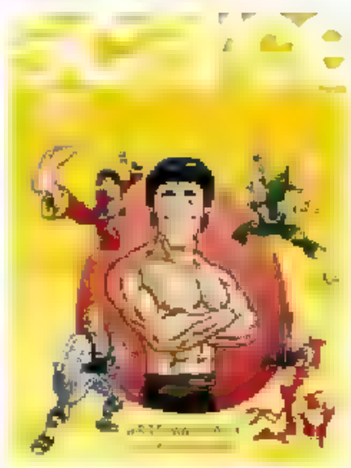
DIV | 18 € | OCT

MARVEL : TOUT L'ART D'AVENGERS : L'ÈRE D'ULTRON

L'Ère d'Ultron a laissé une impression mitigée aux spectateurs. Il n'en reste pas moins que le film a introduit un certain nombre de protagonistes dans l'univers ciné de Marvel. Ce gros volume de 336 pages (à ne pas confondre avec un livre *L'Ère d'Ultron Préludes* sorti il y a quelques mois également chez Huginn & Muninn) vous ouvre les coulisses de la conception du film, des décors et des costumes, de l'étape de l'ébauche dessinée jusqu'à la réalisation. De quoi voir, aussi, ce à quoi on a échappé !

DIV | 39,95 € | OCT

SCARCE #82



Passé un édito plutôt énervé de Xavier Lancel, Le fanzine *Scarce* consacre ce numéro aux arts martiaux, avec certaines séries *Iron Fist, Karate Kid, Richard Dragon, Jackie X, les Filles du Dragon, Heroes for Hire* mais aussi *White Viper*. Le Maître du Kung-Fu fait l'objet d'articles dans d'anciens numéros de la revue. Parmi les autres sujets, Phil Cordier revient à son admiration pour Klaus Janson et John Romita Jr.

DIV | VPC | 9 € | DISPO

TOUT L'ART DE BATMAN PAR ROCKSTEADY

Les jeux vidéo de la série *Arkham* (*Arkham Asylum*, Arkham City et *Arkham Knight*) ont profondément impacté la perception de Batman pour toute une génération de gamers et influencent même, désormais, certains choix artistiques des comics ou des films. Avec ce beau livre, paru chez Huginn & Muninn, retrouvez tout l'univers de ce Batman-là à travers 320 pages de crayonnés, peintures et infographies qui vous plongeront dans la conception des personnages ou des décors. C'est le premier livre officiel à pratiquer une plongée si détaillée dans les coulisses d'*Arkham*. Un must pour les fans.

DIV 39,95 € OCT

FESTIVALS

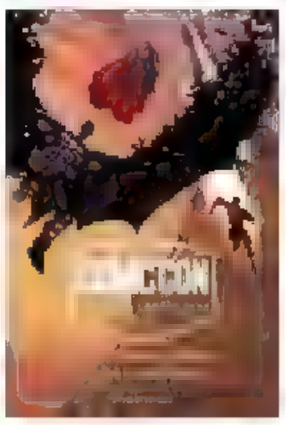
HEROFESTIVAL 2015

Rendez-vous de la culture geek dans la région de Marseille, le

Herofestival se décline avec un coin comics qui compte cette année parmi ses invités Jorge Jimenez (*Earth 2 : Society*), Bruno Redondo (*Injustice : Gods Among Us*), Ivan Coelho (*Captain America & The Mighty Avengers*), Dani Sampere (*Justice League of America*) ou l'encreur Julien Hugonnard-Bert (*Star Wars - Agent of the Empire, Injustice : Gods Among Us*)

Herofestival 2015, 7 et 8 novembre 2915, Hall 1 & 2 du Parc Chanot, 35 Boulevard Rabatau, Marseille.

PARIS COMIC CON



Importé de Villepinte, où il se tenait jusqu'à il y a deux ans (voir *CB #96*), le Comic Con refait surface à la Villette avec une identité geek assez large (avec l'annonce de Renan Luce et d'Eric Serra, c'est le moins qu'on puisse dire). La part e comics à proprement parler, malgré le forfait de Brian Bendis, reste intéressante, avec la venue de Frank Miller, Brian Azzarello (le tandem scénar st que de *Dark Knight III*), Matt Fraction, Kelly Sue Deconnick, Jimmy Palmiotti, Amanda Conner, Matteo Lolli, Barry Kitson. On regrette par contre un prix d'entrée beaucoup plus cher que les autres événements du même genre...

Paris Comic Con, du 23 au 25 oct. 2015, Grande Halle de la Villette, Paris.

TOULOUSE GAME SHOW

Le TGS, événement bisannuel, continue d'étoffer sa partie comics édition après édition. À l'ombre de stars de la TV comme Gillian "X-Files" Anderson ou Alexandre Astier, on trouvera cette fois les dessinateurs Alan Davis (*Excalibur*), Pepe Larraz (*New Avengers*), R.M. Guera (*Scalped*) Paul Renaud (*S.H.I.E.L.D.*), Laura Braga (*Captain Marvel*), Paolo Pantanela (*1001 Arabian Nights*), Yildiray Cinar (*Superior Iron Man*), Alberto Ponticelli (*Batman : The Dark Knight*)

Toulouse Game Show, du 28 au 29 nov. 2015, Parc des Expositions de Toulouse.

VAL EN BULLES

Le 8e salon international de la BD de Valenciennes comptera parmi ses invités le dessinateur Rafa Sandoval (*Catwoman*, *Les Prométhéens*), Matteo Scalera (*Black Science*), James O'Barr (*The Crow*), Laurent Lefeuvre (*Fox Boy*), Alberto Ponticelli (*Batman : The Dark Knight*), Denis Medri (*X-Campus*, *Red Hood/Arsenal*), Rufus Dayglo (*Tank Girl*, *Judge Dredd*) et Jeff Stokely (*Six Gun Gorilla*)...

Val en Bulles - Salon International de la Bande Dessinée, 21-22 nov. 2015, Les Tertiales, Valenciennes.

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine...

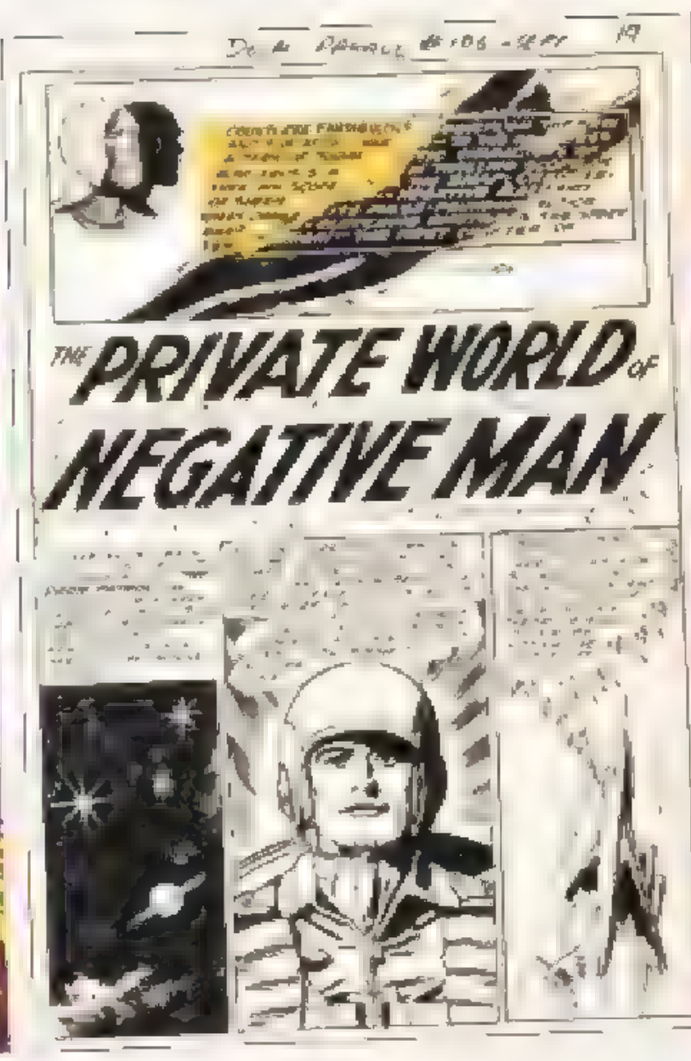
BRUNO

BRUNO PREMIANI N'EST PAS FRANCHEMENT UN NOM SI COURANT QUAND ON PARLE COMICS. ET C'EST UN TORT. NON SEULEMENT CE DESSINATEUR A INITIÉ PLUSIEURS SÉRIES MARQUANTES DE DC COMICS, MAIS C'EST AUSSI UN HOMME QUI A TRAVERSÉ L'HISTOIRE... CE QUI LUI A VALU D'ÊTRE DÉCLARÉ HORS-LA-LOI EN ITALIE PENDANT DE NOMBREUSES ANNÉES...

Si l'on parle de la Doom Patrol et, plus encore des Teen Titans, la plupart d'entre vous connaissent. Si l'on vous demande le nom des créateurs de ces équipes, ça se complique. Vous êtes beaucoup moins à savoir répondre et, non, répondre "George Pérez" (le dessinateur plus tardif des *New Teen Titans*) ne vous vaudra pas un point. L'artiste qu'on retrouve à la base de ces deux concepts est Bruno Premiani, né en Italie en 1907 mais dont le parcours va devenir international par la force des choses. Devenir adulte dans l'Italie des années 1920, c'est se retrouver dans un contexte assez particulier. Le régime fasciste de Mussolini est en place... Premiani est loin de goûter les idées du Duce et il quitte le pays dès qu'il le peut, préférant s'exiler vers 1930 en Argentine. Il y devient professeur de dessin, mais il se lance aussi dans une carrière de dessinateur de presse (pour le journal *Critica*) puis de créateur de BD populaire (chez Editorial Dante Quinterno). Dans les pages de *Critica*, il illustre et il caricature l'actualité internationale. Quand on lui commande des images sur ce qui se passe en Europe, sur la montée des fascismes, ou sur son pays natal, Premiani – que tous ses amis décrivent comme un doux rêveur doublé d'un homme droit, défendant ses principes – se lâche. Or à l'époque le régime de Mussolini entretient une surveillance étroite des expatriés italiens. La sentence tombe : Premiani est ajouté à la liste noire et son arrestation à vue est décrétée... dès lors qu'il remettra le pied sur le sol italien ou dans une ambassade du pays. Évidemment, Premiani va décider d'éviter ce piège et se concentrer sur sa nouvelle vie, en Argentine. Peu lui importe, il vient d'épouser l'élue de son coeur, Beatriz. Ils seront heureux en Amérique du Sud. L'artiste rencontre alors une première période de gloire en adaptant de nombreux classiques (*Croc-Blanc*, *La Tulipe noire*, *Les Mutinés du Bounty*...) pour Patoruzito, l'un des titres principaux d'Editorial Dante Quinterno. Premiani travaille souvent en équipe avec le scénariste Leonardo Wadel, qui, dans diverses interviews, dresse un portrait assez intéressant de son partenaire : Bruno, sorte de grand échalas chaussé de culs-de-bouteille, est du genre à rester planté au bout de la rue, parce qu'un défaut de mur lui fait penser à un personnage. Même chose pour les repas. Si un grumeau de soupe lui évoque quelque chose, Premiani va rester là des plombes, à regarder dans le vide. Mais inversement, il a un sens certain de la justice, des principes. Il tonne dans les couloirs de Dante Quinterno quand on refuse de l'augmenter ou de lui donner son dû. Féru d'Histoire, il se passionne aussi pour des révolutionnaires célèbres comme les "bandeirantes", des hors-la-loi qui ont contribué à fonder le Brésil. Mais le voilà à nouveau forcé de partir : ses caricatures politiques lui attirent des problèmes avec le gouvernement argentin de l'époque. Il s'installe quelques mois aux États-Unis et devient même encreur occasionnel de Kirby. Ses premières planches en tant que dessinateur dans des comics américains paraissent dans l'été 1949, chez Prize Comics. En fait, il y intervient par le biais du studio de Joe Simon et Jack Kirby. Chez DC, on l'utilise plus volontiers sur des séries "sentimentales" puis de "western". À partir de 1950, il devient, toujours chez DC, le dessinateur attitré des héros de l'Ouest, *Tomahawk* (publié en France chez Artima dans *Big Boy*) et *Pow-Wow Smith* sans doute à la fois pour ses connaissances historiques et son expertise du dessin de chevaux. Mais la santé chancelante de Beatriz fait que le couple préfère rentrer en Argentine. Bruno va continuer dans les comics, mais à distance. Un coup du sort va précipiter sa carrière du côté américain : la mort prématurée de son épouse vers 1953. Premiani est inconsolable. À peu près à la même époque il retourne une seule fois en Italie (Mussolini étant tombé, cela ne lui est plus interdit) pour les obsèques de sa mère. Ce double choc lui fait prendre une grande décision. Sa vie n'est plus en Argentine. Au bout de quelques années de réflexion, il annonce à ses amis qu'il a décidé d'aller vivre pour de bon en Amérique, ce pays de toutes les opportunités, qui s'est opposé au fascisme... Et qu'il idéalise sans doute beaucoup, son premier séjour ne lui en ayant donné qu'un bref aperçu. Il s'installe à New York en 1959, afin de se concentrer sur Classic Illustrated (gamme qui utilise son penchant pour l'Histoire) et DC Comics, qui l'emploie désormais régulièrement. En 1960, il co-créé avec Ed France Herron le personnage de Cave Carson, spécialiste des histoires souterraines chez DC. En 1963, le scénariste Arnold Drake planche sur un

O PREMIANI

LE RÊVEUR QUI FUYAIT LE FASCISME



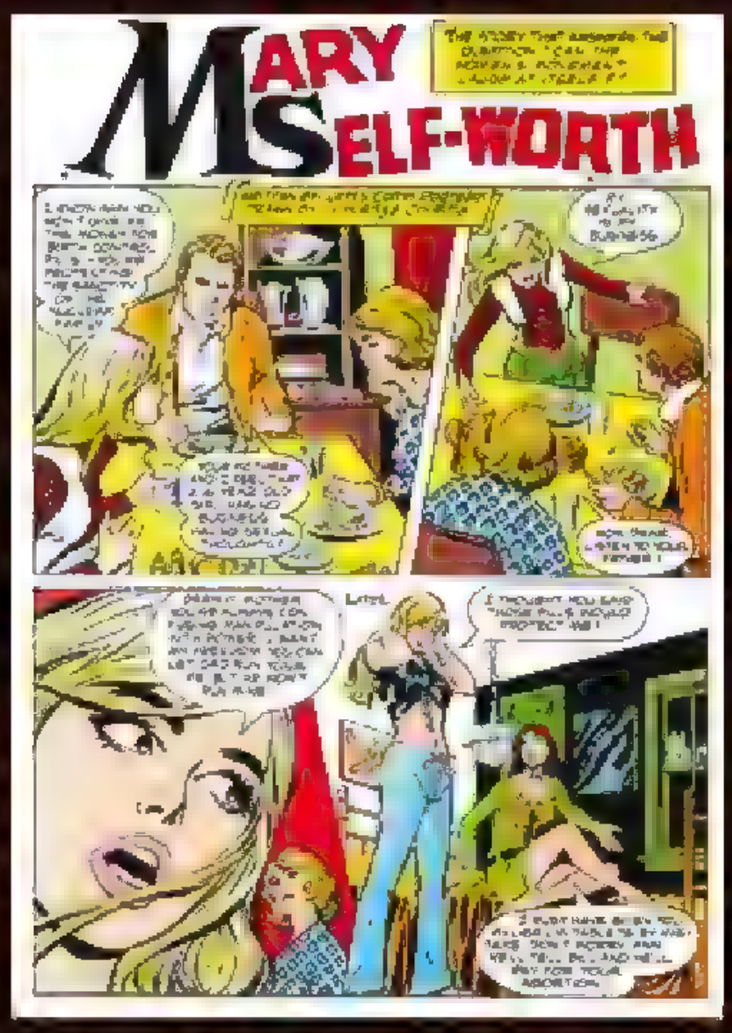
super-groupe dont le titre de travail est "Legion of the Strange", pour relancer l'intérêt de la revue *My Greatest Adventure*, sur le déclin. Mais tous les dessinateurs de super-héros de DC sont déjà sur d'autres séries. On lui attribue alors Premiani, Drake se demandant ce qui va en sortir. Quelques heures plus tard, il est rassuré. À partir des notes du scénariste, Premiani vient de créer les premiers croquis de Robotman, Negative Man, Elasti-Girl et du Chef. La "Legion of the Strange" est promptement rebaptisée Doom Patrol, lancée quelques semaines avant les X-Men de Marvel mais partageant beaucoup de points communs avec eux. Peut-être est-ce le fait que Premiani soit relativement étranger au genre super-héroïque qui va donner à la série un air particulièrement baroque. Premiani restera le dessinateur du groupe pendant toute l'ère classique de cette série. La Doom Patrol de cette époque se caractérise par plusieurs adversaires faisant des références obliques au fascisme (General Immortus, General Zahl, Docteur Janus...) et Premiani donnera même à l'extraterrestre Garguax un petit air de Mussolini. Les deux auteurs partagent les mêmes vues politiques. Un jour, Premiani s'ouvre à Drake, lui confie qu'il y a dans l'Amérique (qui a basculé un temps dans le maccarthysme et qui voit croître un grand conservatisme) un peu du fascisme qu'il a fui déjà plusieurs fois. Drake lui répond : "*Oui mais là, tu commences à être à court de pays où te replier.*" Dans le dernier épisode, alors que la Doom Patrol semble périr dans une explosion, Premiani se dessine lui-même dans l'histoire, en compagnie de Drake, se lamentant de la mort des héros. Entre-temps, comme il a fait ses preuves, on lui demande en 1964 d'illustrer dans *The Brave And The Bold #54* une histoire réunissant Robin, Kid Flash et Aqualad. Ce sont les débuts de ce qu'on baptisera les Teen Titans. Premiani n'a pourtant rien d'un ado. À l'époque de la création des Titans, il a 57 ans. Il en a 61 quand la Doom Patrol est suspendue. C'est aussi l'occasion d'un grand ménage chez DC et on cesse tout simplement de faire appel à lui. Premiani va pourtant rester quelques années aux États-Unis jusqu'à ce que l'insécurité se fasse trop grande. Selon des sources divergentes, devenu septuagénaire, il aurait été victime ou plus simplement témoin d'une agression. Décidant que les États-Unis étaient trop dangereux pour quelqu'un de son âge et décidément pas la terre promise qu'il cherchait, il retourne alors s'installer en Argentine. Triste ironie : le pays est désormais sous la dictature de Pinochet, personnage pas si éloigné des généraux qu'il dessinait dans *Doom Patrol*. Mais c'est finalement le seul pays qui compte pour Premiani. Devenant à nouveau dessinateur de séries locales, il dessine alors pratiquement jusqu'à ce que les complications d'une crise cardiaque l'invalident grandement, deux ou trois ans avant sa mort en 1984. Le cordon de communication étant rompu, la chose passera à l'époque totalement inaperçue chez les Américains et DC Comics, ignorant la nouvelle, ne se fendra même pas d'une petite ligne dans les pages des *Teen Titans*...

X.F.

MARY SELF-WORTH

Mary Self-Worth ("Mary Amour-Propre") est une éphémère "Héroïne" lancée dans les pages de *Ms. Magazine*. Une sorte de "mère la morale" qui se voulait humoristique et qui, finalement, en vient à démontrer à quel point le féminisme peut véhiculer des choses bien différentes selon les époques.

Créé au début des années 1970, *Ms. Magazine* (qui existe encore de nos jours) a été à la fois un témoin et un acteur important de la libération de la femme. On pourrait dire qu'en dehors des considérations sociétales, sa seule existence a eu des conséquences aussi directes qu'inattendues sur l'histoire des comics. Quatre ans plus tôt, en effet, le scénariste Denny O'Neil avait transformé Wonder Woman pour en faire une héroïne plus réaliste et plus pertinente, qui perdait costume et pouvoirs, ressemblant désormais plus à une sorte d'Emma Peel. Dans les années précédentes, Wonder Woman vivait dans un monde assez caricatural, affrontant des menaces dénuées de sens. L'approche d'O'Neil avait donc les meilleures intentions du monde : représenter une femme moins caricaturale. Sauf... que Gloria Steinem, fondatrice de *Ms. Magazine* l'interpréta dans un sens totalement différent. Pour elle et son équipe, on avait privé les femmes d'un symbole. *Ms. Magazine* milita pour un retour en arrière... Ironiquement, DC Comics céda en passant à la trappe une saga écrite par l'auteur de SF Roger Zelazny où on y parlait d'avortement, un sujet très polémique à l'époque. Aux USA, l'avortement n'a réellement trouvé un cadre légal qu'en 1973 (deux ans avant la France) après un passage devant la Cour suprême. C'était donc un cheval de bataille de *Ms. Magazine* et c'est dans ce contexte qu'il faut prendre la publication dans ses pages d'une BD titrée "Mary Self-Worth" (on y vient !). Scénarisée par Letty Cottin Pogrebin et dessinée par Vincenza Colleta, Mary Self-Worth annonce la couleur avec cet étrange sous-titre : "L'histoire qui répond à la question : est-ce que le mouvement pour la femme peut rire de lui-même ?". On nous montre une jeune fille blonde, Ann, qui réclame de l'argent à ses parents pour acheter des pilules contraceptives. Mais comme elle a 16 ans ses parents, plutôt conservateurs, refusent. On découvre ensuite que la jeune fille a décidé de passer outre et s'est procuré des pilules auprès d'une amie. Sue, une jolie rousse. Sauf qu'on retrouve Ann en pleurs, après avoir découvert qu'elle est bel et bien enceinte. La pilule n'a pas fait effet. La jeune rousse explique alors qu'elle s'est sans doute trompée de plaquette et lui a donné en fait ses médicaments contre l'anxiété. Sue lui dit alors de ne pas se faire de souci : elle va en parler à Bill (l'amant d'Ann) et il payera pour l'avortement. Sauf que le Bill en question n'est pas d'humeur à payer quand Sue lui en parle : "*Ann savait ce qu'elle risquait. On s'éclatait tous les deux. C'est ça, la libération sexuelle. Maintenant c'est son problème.*" Sue s'énerve alors, ce qui a le curieux effet d'exciter Bill. On comprend alors que Bill a déjà trompé Ann avec Sue, à l'occasion. Mais cette fois-ci, Sue se refuse à Bill, en lui expliquant que c'est à elle de décider, et que si c'est non, c'est non. Bill, qui est vraiment une raclure, la viole alors, purement et simplement. On retrouve Sue chez une conseillère féministe, la fameuse Mary Self-Worth. Sue s'en veut. Ann est enceinte, quant à elle, elle a été violée. Ann entre alors dans la pièce et Mary Self-Worth explique qu'elle a trouvé une clinique gratuite qui prendra en charge l'avortement de la jeune blonde. Ann pardonne alors à Sue, les deux femmes décident qu'elles reprendront désormais le contrôle de leur "vie reproductive" (sic), non sans que Mary Self-Worth ait expliqué à Sue qu'elle aurait dû se souvenir qu'une femme a le droit de dire non. Et la chose est présentée comme un happy end. En 2010, en ressortant cette vieille histoire de 1976, une collaboratrice moderne de la revue avouait être perplexe. Qu'est-ce qu'il y a de drôle, en effet. La fille qui voulait utiliser des pilules finit enceinte (quand bien même elle a, plus tard, la solution de l'avortement) et son amie qui voulait pratiquer l'amour libre finit violée, avec la conseillère qui sous-entend qu'elle l'a quand même un peu cherché... En un sens c'est un véritable fantasme anti-féministe, avec les deux femmes qui passent pour des gourdes et la conseillère qui leur dirait presque "bien fait", en particulier pour le viol. Pourtant, on ne peut pas douter de la sincérité de la scénariste Letty Cottin Pogrebin, une militante qui a écrit de nombreux livres. À l'époque le combat féministe se situait au niveau du planning familial, qu'on peinait à installer dans certaines communautés. Le viol, lui, était tout simplement sous-estimé. La victime, même dans des magazines progressistes, était peu prise en compte, ce qui explique la manière dont le viol de Sue est ici minimisé. Letty Cottin Pogrebin ne se moquait sans doute pas de la question. Mais il y a 40 ans, les féministes voyaient l'urgence ailleurs, dans le contrôle des naissances. Est-ce qu'il y avait vraiment à en rire ? Non. La véritable ironie est que... Vincenza Colleta n'existe pas. C'est en fait un pseudonyme de Vince Colletta, plus connu pour avoir été un des encreurs de Jack Kirby. *Ms. Magazine* n'avait trouvé aucune femme pour dessiner cette étrange histoire...



Xavier Fournier

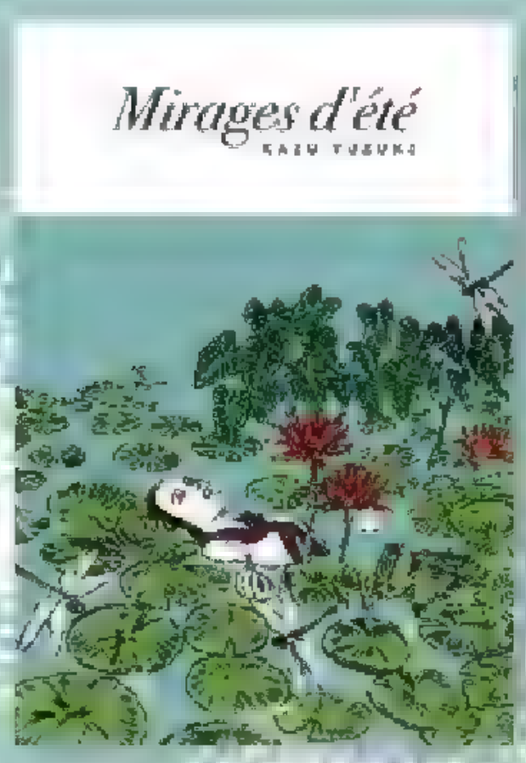
Les nouveautés du Lézard Noir

La maison aux insectes
Kazuo Umezu
Chroniques dans *Liberation, Telerama, Les Inrockuptibles, Zoom Japon* etc.)
Le vœu maudit à paraître en 2016

Les Femmes du Zodiaque Vol.2
Miyako Maki

Eros X SF
Shôtarô Ishinomori

À paraître



Mirages d'été
Kazu Yuzuki
Août 2015

Chiisakobe Vol.1
Minetaro Mochizuki
Octobre 2015
Auteur de *Dragon Head, Manwa*
Prix d'Excellence au Japan Arts Media Festival

Mon village
Jun Hatanaka
Novembre 2015

Retrouvez l'intégralité de notre
catalogue en ligne
www.lezardnoir.com

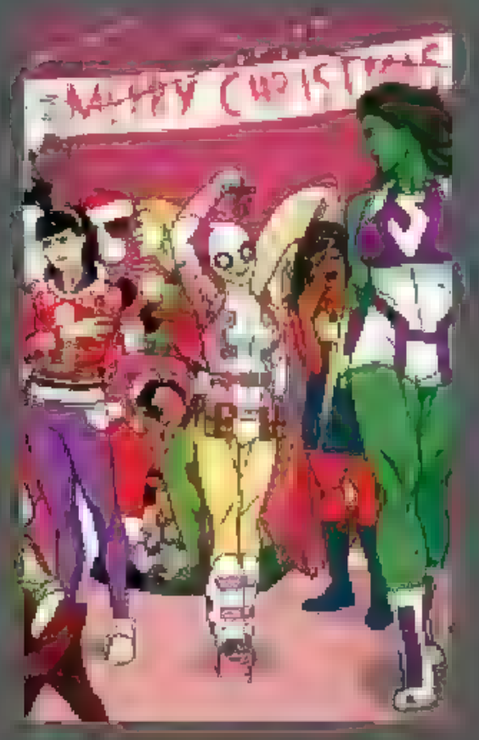
LE LEZARD NOIR

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

GWENQUOI ?

Avec le phénomène Spider-Gwen on n'est plus dans le rationnel. Le personnage avait été un hit dès les premiers previews, avant sa première parution. Voilà que Marvel enchaîne avec... Gwenpool ! Ce mélange de Gwen Stacy et Deadpool était pensé à l'origine le temps d'une simple variante. L'accueil a été tel que l'éditeur donne à Gwenpool un numéro spécial mais aussi des histoires en back up qui seront publiées dans les pages d'*Howard the Duck*.



ALL-STAR MILLER ?

Le "retour" de Frank Miller via *Dark Knight 3* soulève bien des questions autour de ses autres séries et concepts laissés en plan. Déjà, en 2014 lors de la promotion du film *Sin City 2*, Miller n'avait pas caché qu'il travaillait sur de nouvelles histoires situées dans cet univers. Il l'a rappelé lors des premières interviews données pour *DK3* et la chose prend une vie nouvelle alors que ce n'est guère un scoop. Il y a bien un nouveau comic-book de *Sin City* en préparation. Ce qui est plus inédit, ce sont les spéculations autour de la suite d'*All Star Batman & Robin The Boy Wonder*, laissé en plan depuis plus de 5 ans. Lors du récent "Batman Day", le dessinateur Jim Lee a révélé que lui et Miller parlaient à nouveau activement de cette suite. Pour quand ? Ça, c'est une autre histoire...

MARVEL ILLIMITÉ ?

Aux USA, Marvel Comics n'en finit plus d'annoncer de nouvelles séries dans le cadre de sa refonte post-*Secret Wars*. Et clairement, il n'y a pas que de mauvaises choses, comme la relance du mensuel de *Black Widow*, désormais sous l'égide de Mark Waid et Chris Samnee (c'est-à-dire ce qui était jusqu'ici l'équipe créative de *Daredevil*). Les fans apprécieront également le retour d'un titre unique réunissant *Power Man & Iron Fist* par David Walker (*Cyborg*, *Shaft*) et Sanford Greene (*Runaways*). Contrairement à ce qui s'était fait il y a quelques années, c'est bien Luke Cage qui reprend son ancien pseudo et non pas un nouveau personnage (ça a l'air de mal se présenter pour le jeune Power Man, jusqu'ici membre des Mighty Avengers). Enfin, une série que tout le monde attendait : la relance de *Black Panther*. Cette fois c'est le journaliste Ta-Nehisi Coates qui scénarise et Brian Stelfreeze qui dessine, avec une saga s'étendant sur un an. Si *Black Panther* était couru d'avance en raison de sa future carrière cinématographique et si le tandem *Power Man & Iron Fist* suit la même logique, il y avait de réelles interrogations autour de *Black Widow*, qui peine à trouver une audience en solo. La confier à une équipe reconnue semble une très bonne idée. *Moon Knight* lui aussi reprendra du service, cette fois sous la houlette de Jeff Lemire (*Green Arrow*, *Descender*). *Silver Surfer* redémarre avec Dan Slott et Mike Allred (équipe déjà en poste sur le précédent volume). *Mockingbird* aura enfin droit à sa propre série solo (une grande première, elle peut sans doute dire merci à la série TV *Agents of S.H.I.E.L.D.*). Et enfin, plus surprenant, la série *X-Men '92* survit à *Secret Wars*. Elle continuera donc de raconter les aventures des mutants à mi-chemin entre la continuité des dessins animés et les comics des années 1990.

AVATAR COMICS !

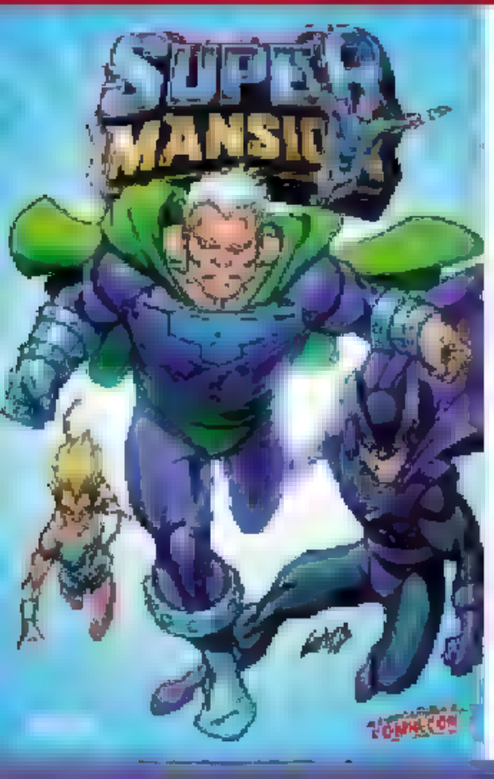
Comment ce n'est pas arrivé plus vite ? James Cameron et Dark Horse Comics (l'éditeur historique des BD sur les *Aliens* et *Terminator*) viennent de signer un contrat sur dix ans autour de la licence *Avatar*. Concrètement, la maison d'édition va raconter des histoires se déroulant en parallèle du film de Cameron. Le réalisateur lui-même a expliqué que les comics exploreraient la planète Pandora avant, pendant et après le premier long-métrage, ce qui semble indiquer un ensemble de miniséries intervenant à des moments différents de la chronologie. Une bonne touche pour Dark Horse, qui cherchait un nouveau souffle depuis sa perte des titres *Star Wars*.

SPAWN MANGE DU DRAGON

Annoncé il y a un an, la nouvelle mouture de *Spawn* avec Brian Wood et Jonboy Meyers a fait long feu, Todd McFarlane virant Wood, le remplaçant par Paul Jenking, puis prenant lui-même les commandes. Un pétard mouillé ? Oui. Mais cette fois le créateur de *Spawn* a peut-être trouvé le partenaire qui lui convient en la personne d'Erik Larsen (*Savage Dragon*). Larsen arrive à glisser des projets entre ses propres épisodes du *Dragon* (il l'avait déjà montré lors d'une relance de *Supreme*). Il devient donc le nouveau dessinateur de *Spawn* mais aussi, avec McFarlane, le co-scénariste du titre. Comme les deux bonshommes sont co-fondateurs d'Image, les relations de travail devraient être d'une autre teneur. Espérons aussi que ce *Spawn* attirera l'attention sur *Savage Dragon*, série totalement mésestimée.

À VOS STYLOS

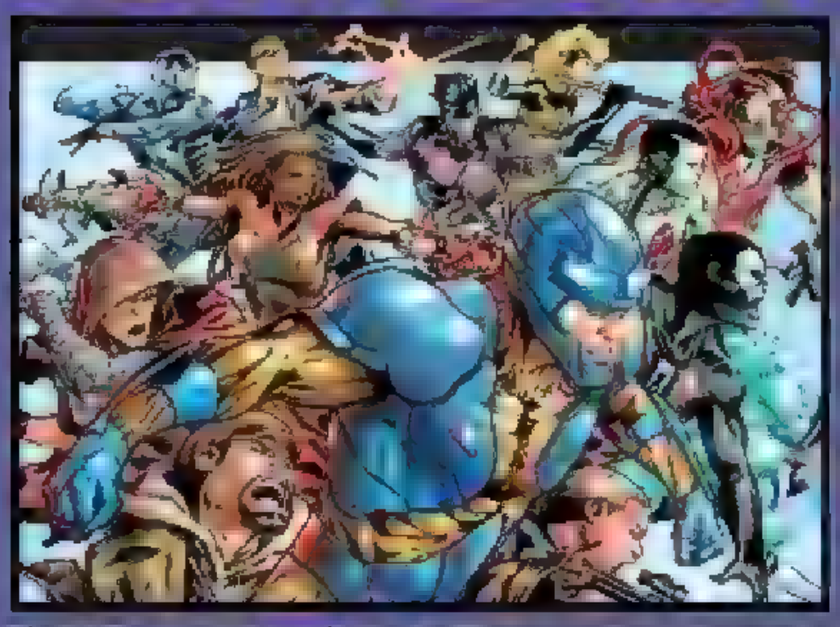
Jusqu'au 30 novembre prochain, Mark Millar organise, via son site *millarworld.tv*, un concours ouvert aux nouveaux talents. Si vous faites partie des sélectionnés, vous serez recruté pour participer à un *Annual* (et vous serez payé de manière professionnelle). Le test consiste à produire certaines scènes bonus de séries de Millar comme *Kick-Ass*, *Starlight*, *Kingsman*, *Chrononauts* et d'autres (les passages exacts sont mentionnés sur le site). Ce concours est non seulement ouvert aux dessinateurs mais aussi, chose plus rare, aux scénaristes en herbe. L'aventure, cependant, est conseillée à ceux qui ont une excellente maîtrise de l'anglais.



ROB, COMME À LA MAISON

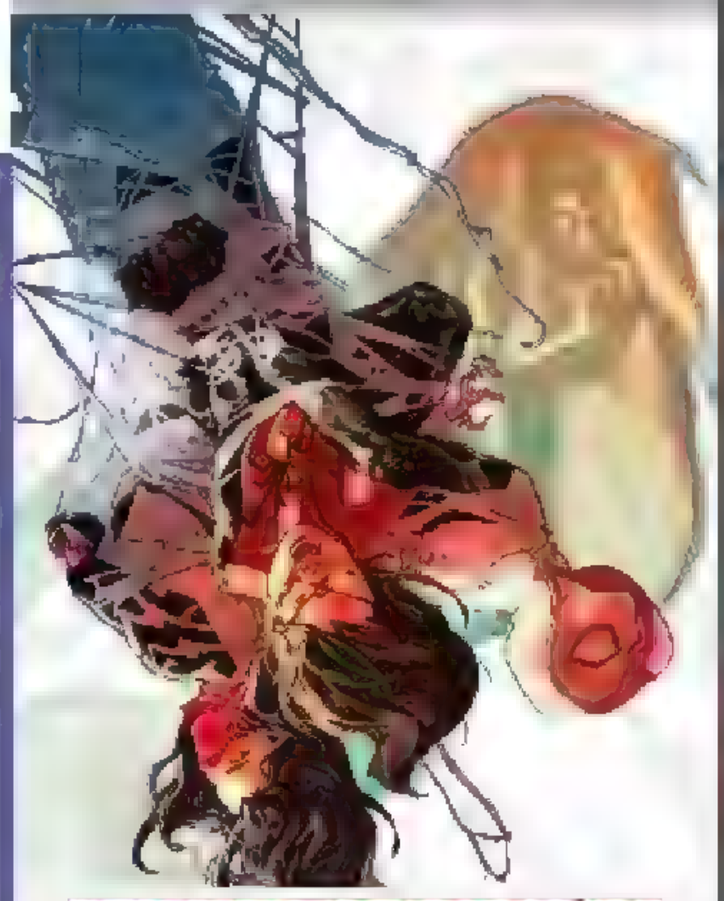
Stoopid Buddy Stoodios, déjà à l'origine du très populaire show parodique *Robot Chicken*, filmé "image par image", frappe à nouveau avec Supermansion, autre émission qui racontera les aventures d'une équipe vieillissante de super-héros, la League of Freedom. Le leader du groupe sera doublé en VO par Bryan Cranston (*Breaking Bad*). Et comme ce show, qui se paie le luxe de cacher le mot Superman dans son titre, est décidément très comics dans l'âme, il était logique de produire une BD promotionnelle. Et d'aller demander la couverture à... Rob Liefeld ! Toujours dans les bons coups, le Rob...

VALIANT HORS DE FRANCE



À L'ASSASSIN

On savait que Titan Comics avait récupéré les droits d'*Assassin's Creed* pour en faire un comic-book. Visiblement la réaction est suffisante pour que l'éditeur veuille une série en plus de celle qui existe déjà (dessinée par Neil Edwards). Fred Van Lente et Dennis Callero seront donc aux manettes d'une nouvelle série illimitée intitulée *Assassin's Creed : Templars*.



FEMMES ARAIGNÉES

Il y a maintenant plusieurs séries consacrées à des versions féminines de Spider-Man, avec l'une d'entre elles (Spider-Gwen) qui capte vraiment l'attention. Marvel espère sans doute attirer un peu des lecteurs de Gwen vers ses collègues en organisant un crossover "Spider-Women" qui l'unira à Spider-Woman (Jessica Drew) et Silk (Cindy Moon). Tout ce beau monde se retrouvera piégé dans la réalité de Gwen

SÉRIE COURTES POUR DC

DC Comics a connu performe avec sa vague de titres DCYou lancés en juin dernier après Convergence. Du coup l'éditeur ramène une "astuce" qu'on entendait beaucoup dans les années 1990, le vieux coup du "An mais on avait oublié de vous dire, ce sont des minisries !" afin d'engranger un certain nombre de titres aux ventes problématiques. Si un certain nombre d'entre eux se voulaient expérimentaux (et donc risquaient une part de risque), on est surpris de voir partir Green Lantern : The Lost Army (il n'y a donc plus qu'un titre Green Lantern officiel, auquel s'ajoute Sinestro). La licence est vraiment en chute libre depuis le départ de Geoff Johns. Mais tout ne s'arrête pas comme prévu. Dans les séries sabrées, il y avait aussi Omega Men, qui n'aura même pas duré un an. La réaction sur les réseaux sociaux a été telle (semblable à ce qui se passait à une époque sur Spider-Girl) que Jim Lee et Dan Didio, reconnaissant qu'ils s'étaient engagés à plus d'épisodes que ça, ont sauvé la série.

JUSTICE EST FAITE

Le scénariste Bill Finger est sans doute l'auteur qui s'est le plus fait escroquer de toute l'histoire des comics. En 1939, le dessinateur Bob Kane s'était en effet déclaré auprès de DC comme seul créateur de Batman. Finger, considéré comme un exécutant, a touché que des cacahuètes et il est mort dans la misère, Kane refusant de reconnaître son apport. Depuis des années, le fandom américain militait pour que Bill Finger soit crédité comme co-créateur. Dans *Detective Comics* #27 vol.2, Brad Meltzer avait formulé la chose dans les crédits de manière à insinuer l'importance de Finger. Mais cela restait officieux. DC/Warner vient de prendre la décision de créditer enfin Bill Finger (à commencer par le générique de la série Gotham), ce qui débloque a priori aussi des droits supplémentaires pour ses héritiers.

KUNG-FU REMASTERISÉ

La série originale de Shang-Chi, *Le Maître du Kung-Fu* a un statut culte depuis les années 1980, ayant vu passer des dessinateurs comme Mike Zeck ou Gene Day. Mais Marvel ne pouvait pas la rééditer, Shang-Chi étant le fils de Fu Manchu (dont l'auteur n'avait plus les droits). Visiblement la situation s'est

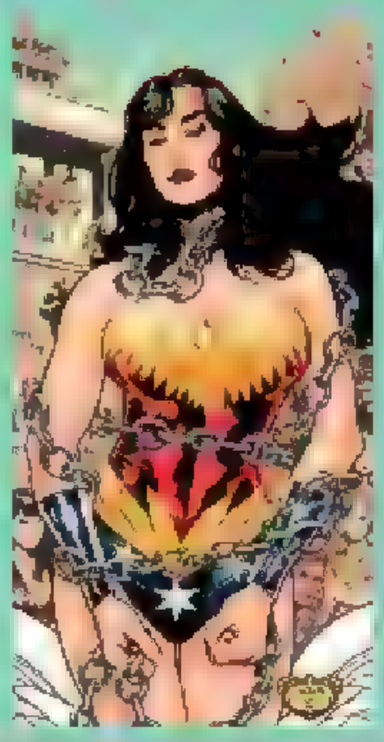
LEE & KIRK

Tremblez pauvres mortels ! Stan Lee et l'acteur William Shatner (le Capitain Kirk d'origine) viennent d'annoncer qu'ils travaillent ensemble à un nouveau projet commun. Si Shatner a écrit quelques comics dans les années 1980, l'âge moyen de ces deux gentlemen fait quand même qu'on se demande un peu ce qu'ils risquent de nous pondre.

TOUS CONTRE LES SUPER-HÉROS ?

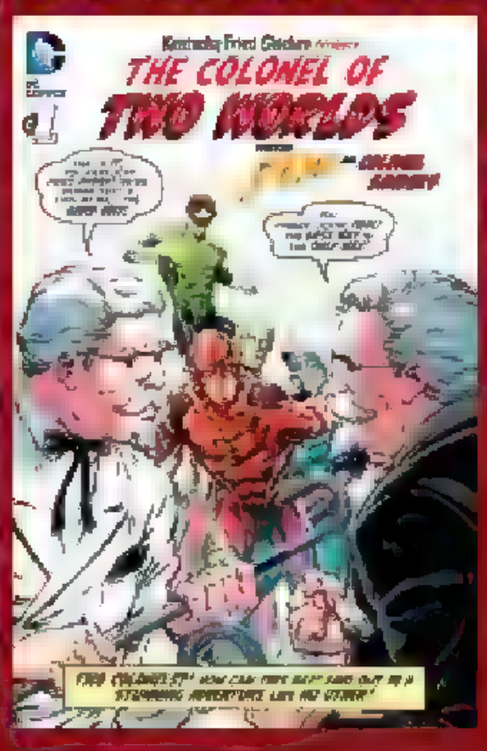
Est-ce que les people détestent vraiment les super-héros ? Plusieurs médias de masse (magazines ou sites internet) se sont mis en tête de l'affirmer coûte que coûte ces derniers mois, quitte à prendre à contre-pied les déclarations des personnes concernées ou à les tronquer au point d'en détourner le sens. Exemple : Le romancier G. R. R. Martin qui, lors de la projection d'*Ant-Man*, blogue que c'est sans doute son deuxième film préféré de super-héros et précise que le seul défaut qu'il n'a pas aimé est que le méchant ait les mêmes pouvoirs que le héros. Mais il insiste "*Ce n'est qu'un détail.*" Il n'en fallait pas plus pour que sites et agences démarrent en trombe sur le registre "G. R. R. Martin fustige Marvel pour son manque de créativité", faisant passer l'auteur pour un fervent anti-Marvel. Même chose pour une interview de Steven Spielberg donnée à l'Associated Press, dans laquelle il déclarait : "*On était là quand les westerns sont morts et il y aura un moment où les films de super-héros feront comme les westerns.*" La chose est belle (même si elle revient à dire une évidence : rien n'est éternel) et tout le monde, du *Figaro* à *Gala*, se sera lâché en mode "Spielberg prédit la fin des super-héros"... sans prendre en compte la citation en entier, quand Spielberg reprend et dit "*Cela ne veut pas dire que les Westerns ne reviendront pas, que les films de super-héros ne reviendront pas.*" Le seul réalisateur qui ait vraiment torché Marvel Studios dernièrement reste... Zack Snyder (aux commandes de *Batman v Superman* pour DC/Warner), qu'on ne peut guère soupçonner d'objectivité. Bref, dans certains médias il est apparemment important de faire porter le chapeau de la défiguration du cinéma aux super-héros. Pour exemple une chronique effarante de Yannick Dahan dans *Opération Frisson* (*Ciné Frisson*) qui tente pour responsable des films moins bons... les fans de comics... Et donc par ricochet son employeur, Canal + qui diffuse les films en question ("Opération Tartuffe" ?). Taper sur les super-héros (et les comics) reste donc une bonne manière de faire du buzz.

POWER PAQUETTE



Yanick Paquette (*Swamp Thing*) a terminé de dessiner l'album *Wonder Woman : Earth One* écrit par Grant Morrison, qui sortira en 2016 et donc DC diffuse maintenant la couverture. N'ayant pas envie d'enchaîner à nouveau avec une série régulière, l'artiste québécois a annoncé que dans les mois qui viennent qu'il serait avant tout un cover-artist, s'occupant en particulier des couvertures de *Superman/Batman*.

À POULET ROUGE ?

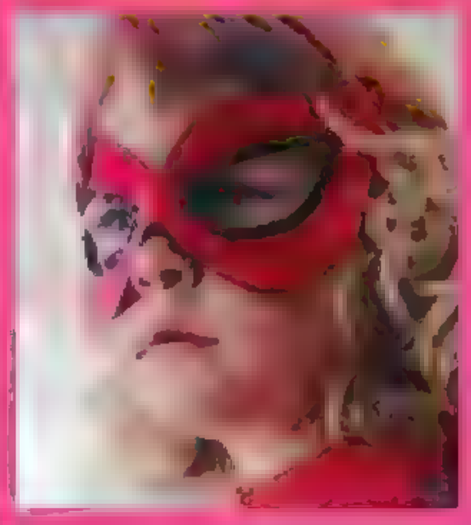


Marvel et DC font leur choux gras de comics "personnalisés" pour diverses sociétés. Le dernier en date est pour le moins étonnant puisqu'il réunit Flash et... le colonel Sanders, le visage des rôtisseries KFC. Louchant sur la célèbre histoire "Le Flash de deux mondes", ce comic-book est intitulé *The Colonel of Two Worlds*. Cet ovni est signé Tony Bedard et Tom Derenick et distribué gratuitement, y compris sur les plates-formes numériques.

GUERRE SANS FIN

Secret Wars n'en finit pas de durer. Et pour cause : d'une part l'excellent artiste Esad Ribic n'est pas connu pour être des plus rapides, mais en plus, Jonathan Hickman a débordé, débouchant sur la décision de rajouter un numéro en plus... Alors que les épisodes de *Secret Wars* restants prennent déjà du retard, Du coup Marvel a pris la décision de publier quand même, dès octobre, les premières séries post-*Secret Wars*... Mais est obligé d'en décaler certaines qui spoileraient la fin. Un vrai problème pour la Maison des Idées qui doit jongler avec son planning de fin d'année... Et qui trépigne déjà d'annoncer son crossover suivant (les distributeurs américains ont reçu une carte postale faisant allusion à une sorte de nouvelle *Civil War*). Marvel ronge son frein.

SPIDER-SABLE À LA RESCOUSSE

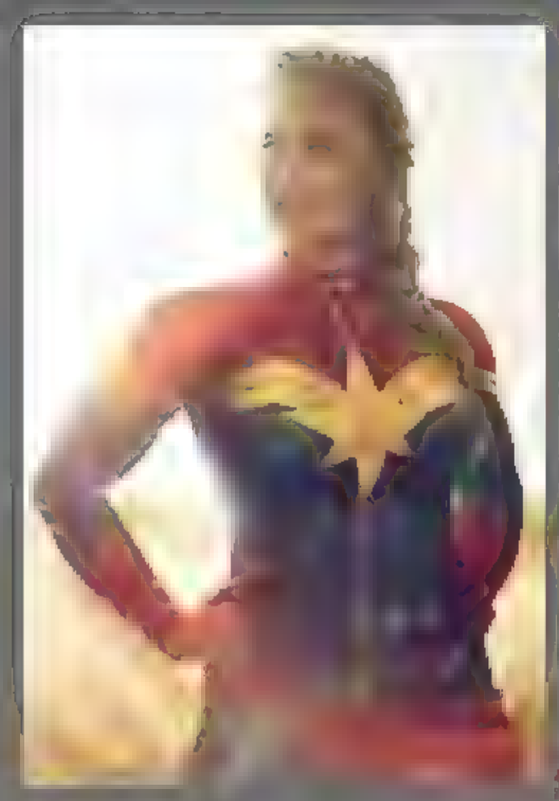


Dans la famille Spider Man, il faut désormais compter avec Spider-Mable, une jeune canadienne de six ans. Non, Marvel n'est pas en train de recruter pour la Division Alpha. Mable Tooke est une petite fille bien réelle, qui se bat depuis deux ans contre une leucémie et qui raffole de Spider-Man. Un peu comme ce qui s'était passé pour le Bat Kid il y a quelque temps, la fondation Children's Wish a monté tout un événement dans la ville d'Edmonton, organisant la fausse disparition d'un joueur de l'équipe locale de Hockey et l'apparition à la télévision du chef de la police déclarant avoir été kidnappé par Spider-Mable. Et comme Spider-Man (ou alors quelqu'un l'imitant bien) passait par là, les deux spider-héros ont passé la journée à chercher Mysterio et à libérer le sportif. C'est certes naif et estampillé "bons sentiments", mais qu'on ne vienne pas nous dire après que la culture des comics prône spécifiquement la violence.

C'EST FORMIDABLE !

Après un premier album remarqué il y a quelques mois de ses *Formidobles* (et un deuxième tome représenté ici, qui sort ces temps-ci), le français Chris Malgrain a mis à contribution le financement participatif pour trouver les fonds nécessaires. Bien lui en a pris car le projet a dépassé les objectifs (169%), s'installant visiblement dans la durée. Rappelons que *Les Formidobles*, scénarisés/dessinés par C. Malgrain (et colorisés par C. Lacroix) sont un clin d'œil aux super-héros du Silver Age mais avec une conscience sociale assez marquée, dénonçant la ségrégation et diverses formes d'intolérances.

media buzz

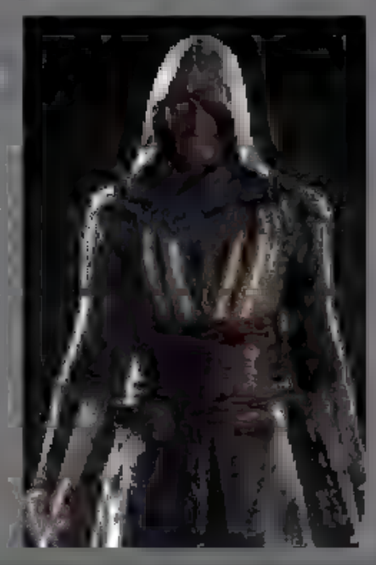


AUTO-PROMO CHEZ MARVEL

Comme dit le dicton, on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Et chez Marvel Studios, on aime ça. Ainsi, Vin Diesel avait fait campagne pour devenir un héros Marvel et a fini par doubler Groot dans *Les Gardiens de la Galaxie*. Le héros de *Fast and Furious* retente le coup avec une déclaration mystérieuse. "Avec Marvel, on parle d'un rôle où je n'aurai pas à utiliser ma voix..." S'il voulait être casté dans le rôle de Flèche Noire, le leader des Inhumains, il ne s'y prendrait pas encore gagné, mais il y a fort à parier que l'actrice va continuer de "provoquer" Marvel sur les réseaux sociaux.

DE MUTANT À ASSASSIN

On n'y croyait plus mais c'est sûr, Michael Fassbender (Magneto dans les *X-Men*) sera le héros de l'adaptation du jeu vidéo *Assassin's Creed*. Une première photo révélée par Yahoo donne le ton. Capuche, lames dans les manches, tout est là. Face à lui, Marion Cotillard a décroché le premier rôle féminin et aura pour papa Jeremy Irons. Le long métrage sera relié aux jeux vidéo et aux comics dérivés. Fassbender interprétera un nouveau personnage, Callum Lynch, qui débloquera la mémoire génétique de son ancêtre du XV^e^ siècle, Aguilar... également joué par Fassbender.



QUI REGARDERA LES GARDIENS ?

Des discussions ont lieu entre le réalisateur du film (sorti en 2009) et HBO. La chaîne câblée, qui accueille notamment *Game of Thrones* et *True Detective* voudrait développer une série basée sur l'univers du film. Préquelle ou séquelle ? Rien n'est décidé pour le moment. L'ambiance gothique et "malsaine" créée par Snyder aurait sa place sur la chaîne, qui n'hésite à faire des séries interdites aux moins de 18 ans.

LA JUSTICE LEAGUE REVIENT !

Cartoon Network a annoncé un nouveau dessin animé basé sur la Ligue des Justiciers. Le groupe de super-héros DC avait déjà connu la joie de l'animation sur petit écran de 2001 à 2004. Créé par Bruce Timm à l'époque, on ne sait pas si l'auteur [illegible] la rentrée 2016.

UN DE PERDU...

Après bien des tractations, c'est officiel : Channing Tatum (*GI Joe, 21 Jump Street, Magic*

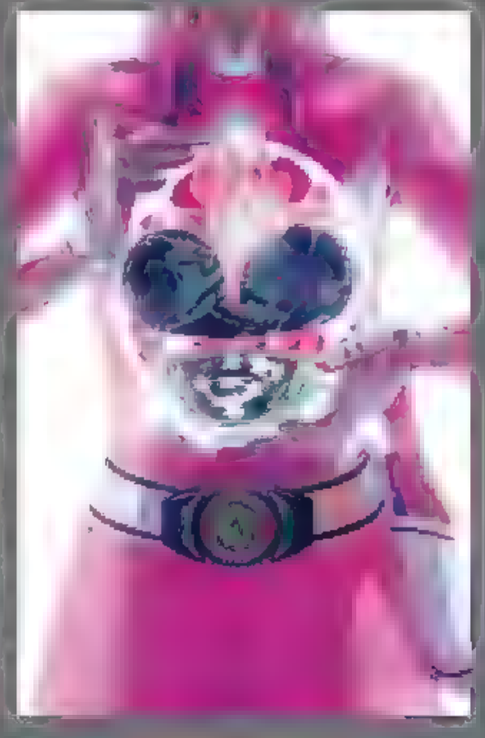
Dans l'intervalle, la Fox a choisi la française Léa Seydoux pour interpréter Bella Donna Boudreaux, la "love interest" de Gambit. Côté mutant, on ne sait pas encore qui seront

PLANNING BIEN REMPLI POUR DISNEY

Disney et Marvel ont surpris tout le monde en annonçant par communiqué que *Ant-Man* aurait une suite, prévue le 6 juillet 2018. Ceux qui ne seraient pas restés jusqu'à la fin auront peut-être loupé la scène où Hank Pym (Michael Douglas) dévoile un prototype de costume de la Guêpe, prévu pour sa fille Hope (Evangeline Lilly). Cette "sequel" a donc tout naturellement pour titre *Ant-Man & la Guêpe*. La date du 6 juillet étant initialement prise par *Black Panther*, ce dernier aura le droit à une sortie en février 2018. Par contre, *Captain Marvel* a été repoussé à mars 2019. Et ce n'est pas tout : Marvel Studios a annoncé trois autres films prévus en mai, en juillet et en novembre 2020. Lesquels ? Mystère ! Disney a finalement fixé une date pour

PTÉRODACTYLE !

Le reboot des Power Rangers avance enfin. Le réalisateur Dean Israelite (*Projet Almanac*) a choisi sa Ranger Rose : Naomi Scott. Elle sort tout juste du succès de *Seul sur Mars* avec Matt Damon. Ce nouveau film reprendra les personnages de la première série TV. Y aura-t-il un lien avec l'un des 19 autres spin-off ? C'est possible. En tout cas, les castings s'annoncent féroces et les jeunes stars du moment font les yeux doux aux producteurs. Robbie Amell (*The Flash*) aimerait bien devenir le Ranger Rouge, par exemple.



WYTCHES - TOME 1
Auteurs :
Scott Snyder
& Jock

Au rayon BD
le 13 novembre 2015

PREVIEW

À LA SORTIE D'ADA, DANS L'OHIO. EN 2008.
YOU-HOU !
RIEN QUE TROIS HEURES DE RE-TARD...
... BRAVO ! ALLEZ, SORS DE LÀ !
C'EST TA FAUTE. TU N'AS QU'À PAS HABITER EN PLEINE CAMBROUSSE ! SÉRIEUX, NANCY, ON DIRAIT UN DE CES TARÉS DE "SURVIVALISTES" QUI SE PRÉPARENT À LA FIN DU MONDE.
JE PARIE QUE TA PELOUSE EST PIÉGÉE... À TOUT MOMENT, JE RISQUE DE TOMBER DANS UNE FOSSE HERISSÉE DE PIQUES.
J'AIME CETTE TRANQUIL-LITÉ.
TSS ! ALLEZ, FAIS CÂLIN, SŒURETTE.
"TRANQUILLITÉ", J'T'EN FOUTRAIS... SÉRIEUX, SANS VOISINS NI INTERNET, TU FAIS QUOI POUR TE CHANGER LES IDÉES ?
OH, JE BOUFFE.
AH, BEN JE COMPRENDS POURQUOI J'AI TELLEMENT DE MAL À T'ENLACER ! TU FAIS la PIGE À MISS PIGGY...
HAHA ! AÏE !
SMACK
RENTRE VITE, SI TU NE VEUX PAS FINIR DANS LA FOSSE À PIQUES...

HÉ, JE DÉCONNAIS, TU SAIS... J'IGNORE EN QUOI CONSISTE EXACTEMENT TON MODE DE VIE, MAIS ÇA TE RÉUSSIT : ON S'EST PAS VUS DEPUIS TROIS ANS, ET TU AS L'AIR D'AVOIR ***RAJEUNI.***

QUATRE ANS, EN FAIT, MAIS MERCI, DILLON...

IL S'EN EST PASSÉ, DES CHOSES, PENDANT CE TEMPS.

J'IMAGINE... DIS DONC, JE POURRAIS LE VOIR ?

REGARDE LÀ-DESSUS. POUR L'INSTANT, IL DORT. MAIS DÈS QUE LE SOLEIL SE COUCHE, IL SE MET À HURLER. SOIT CE GOSSE EST INSENSIBLE AU CYCLE DIURNE, SOIT IL EST TERRIFIÉ PAR LA NUIT.

IL EST BEAU COMME TOUT, NANCY. VRAIMENT.

AH MERDE, J'SUIS À DEUX DOIGTS DE CHIALER. CARRÉMENT. BON, ALLEZ, ON BOUFFE !! VOILÀ POUR TOI, MA SŒUR...

... TOUT DROIT SORTI DE MA GLACIÈRE, ET FRAIS MALGRÉ SIX HEURES DE ROUTE.

C'EST PAS VRAI, UN SANDWICH DE CHEZ **DOOBY'S**, UN VRAI ?!?

MMMM ! JE T'AI RAPPELÉ À QUEL POINT JE T'AIME, FRÉROT ?

WYTCHES - TOME 1
Auteurs :
Scott Snyder
& Jock

Au rayon BD
le 13 novembre 2015

WYTCHES - TOME 1
Auteurs :
Scott Snyder
& Jock

Au rayon BD
le 13 novembre 2015

PREVIEW

JE T'AIME AUSSI, NANCY.
ET EN FAIT, J'AI BESOIN DE TON AIDE.
MON AIDE ?
EN QUOI PUIS-JE... ? NN... NNN...
ÇA VA ALLER. LAISSE AGIR.
...
D-D-D-DILLOOON...
AI-AIDE-MOI, J-JEEEE... HMMM... HMMMMMM...
...
ELLES M'ONT DONNÉ CETTE MIXTURE... NAVRÉ, NANCY.

JE... JE N'AI PAS LE CHOIX, TU COMPRENDS ? JE SUIS MALADE. TRÈS MALADE. REGARDE MA PEAU.

MAIS SI JE LEUR DONNE CE QU'ELLES VEULENT... ELLES PEUVENT TOUT RÉPARER. ELLES SAVENT TOUT F...

:SANGLOTS:

OH NON, NON, NE PLEURE PAS. ÇA NE VA PAS DURER. QUELQUES JOURS À PEINE, ET TU POURRAS BOUGER À NOUVEAU.

ET PUIS... RASSURE-TOI ! TU POURRAS EN FAIRE D'AUTRES !

ATTENDS QUE JE REGARDE... VOILÀ. RIEN À CRAINDRE ! ELLES ONT DIT QUE SI TON SEIN DROIT NE POURRISSAIT PAS IMMÉDIATEMENT, TU POURRAIS ENCORE ENFANTER !

TU ES EN PLEINE FORME ! TU AURAS PLEIN D'AUTRES BÉBÉS !

WAAH

AH, IL LES A SENTIES. IL SAIT QU'ELLES VIENNENT.

IL PARAÎT QUE LES ENFANTS LES SENTENT ARRIVER. TU ENTENDS ÇA... ?

SKRITCH SKRITCH

SMASH

WYTCHES - TOME 1
Auteurs :
Scott Snyder
& Jock

Au rayon BD
le 13 novembre 2015

WYTCHES - TOME 1
Auteurs :
Scott Snyder
& Jock

Au rayon BD
le 13 novembre 2015

PREVIEW

WAAAHH

OH MERDE, ELLES SONT DÉJÀ LÀ ! ELLES SONT ENTRÉES !

ÉCOUTE, NANCY, IL NE FAUT SURTOUT PAS LES REGARDER, QUOI QU'ELLES FASSENT ! ELLES DÉTESTENT ÇA ! JE VAIS CACHER TES YEUX !

NON, NE BOUGE PAS, NE RÉSISTE PAS ! CE SERA BIENTÔT FINI !

WAAAAHH

WAAAAH

WAAAAAH

WYTCHES - TOME 1
Auteurs :
Scott Snyder
& Jock

Au rayon BD
le 13 novembre 2015

Coulrophobie et lacrimation

Dans les comics il y a les rigolos et ceux qui ne le sont pas, c'est-à-dire des rabat-joie, des gens plus portés sur les pleurs. Il y a donc d'un côté des "clowns" et de l'autre des maussades, ou même des pleureurs. Avec à la clé cette inversion des rôles assez saisissante : il faut se méfier de celui qui rit et admirer le larmoyant.

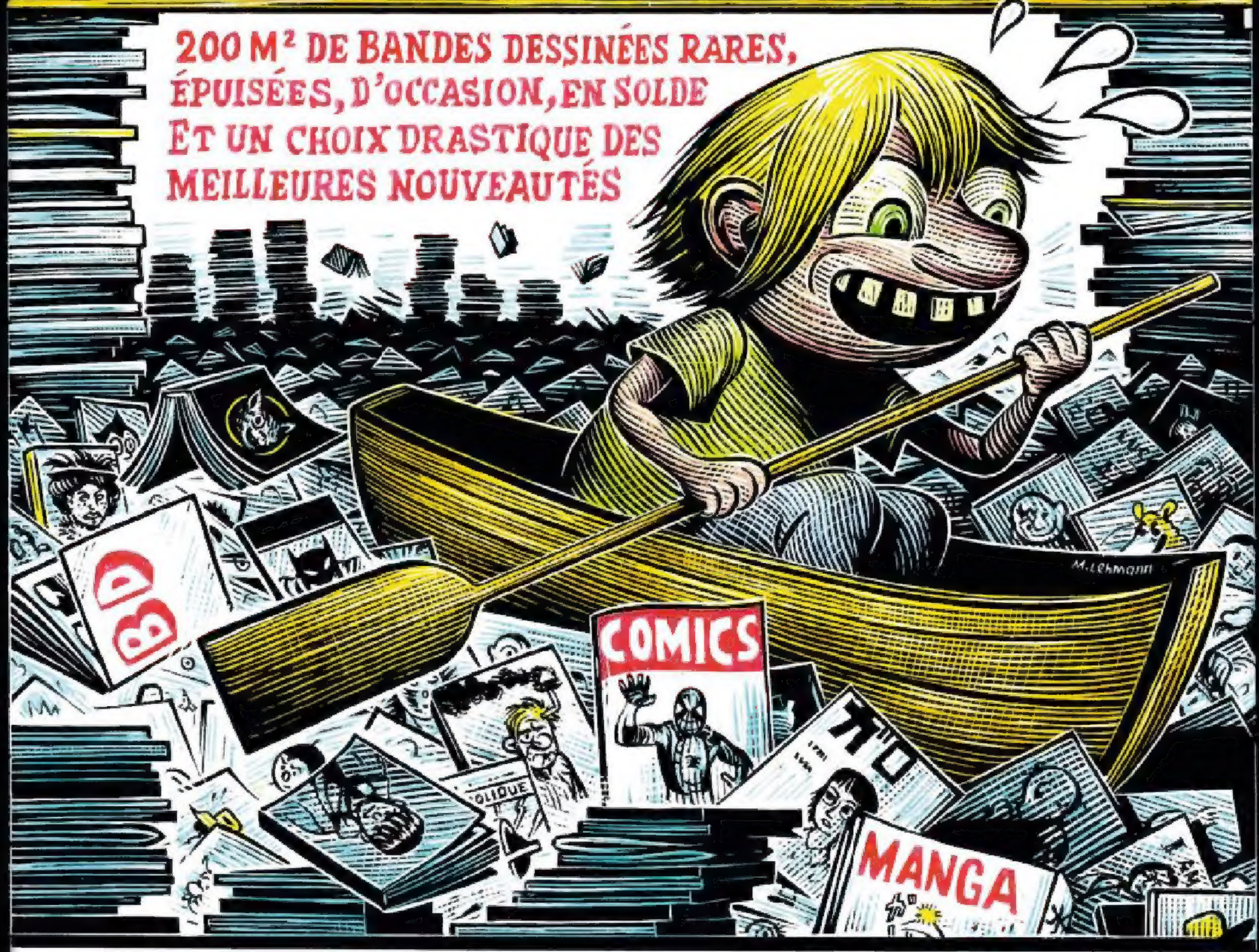
La coulrophobie, c'est un nom savant pour définir la peur des clowns. Et, pour peu qu'on connaisse un peu l'univers de Batman, on aura saisi que dans la BD américaine, les exemples de clowns dangereux n'ont pas attendu le *Ça* de Stephen King. Le Joker est passé par là, avec son sourire forcé, occasionnant un flot d'imitateurs. Nous l'avons déjà dit dans cette rubrique ou ailleurs. À bien des égards, le Joker est prêt à tout pour faire rire Batman ou tout au moins le forcer à "jouer" avec lui (*Batman : The Killing Joke* en est l'illustration). Les gangsters-clowns sont des "augustes" tandis que le héros est un "clown blanc", c'est-à-dire celui qui reste sérieux, à qui la blague échappe. Au fil des décennies, cet héritage a installé un état de fait où celui qui sourit (quand bien même en grimaçant) émet un signal dangereux face à un héros qui, presque jamais, ne s'abaissera à s'esclaffer. Les héros des comics, surtout depuis l'arrivée du Marvel Age en 1961, préfèrent respirer un certain pathos. Celui qui ricane se moque de la misère du monde (par exemple le Bouffon Vert ou Mojo...), celui qui pleure, c'est celui qui compatit et qui, donc, fait ainsi preuve d'humanité. Alors bon, les comics ne manquent pourtant pas de héros ou (anti-héros) qui sont de joyeux déconneurs et qui, même, transcendent leurs malheurs en assénant à leurs adversaires un flot de vannes. Tenez, Spider-Man par exemple. Mais justement. N'est-il pas intéressant de noter que des personnages comme Spidey ou Deadpool, qui se veulent humoristiques, portent justement des cagoules intégrales ? C'est-à-dire que s'il y a bien expression d'un humour, l'affichage même du sourire reste proscrit. Au point que ce sourire peut être au-delà d'une marque de danger un véritable signe de mort. Les poisons utilisés par le Joker ou le Crâne Rouge tuent leurs victimes en leur laissant un horrible rictus. Venom (version Eddie Brock) ou Carnage ricanent à leur manière... Si l'on doit sortir du cadre des super-héros, les gloussements hystériques des infectés de *Crossed* sont également du même ressort. Il y a bien quelques héros qui basculent du côté du rire. Mais le Shadow, par exemple, est un justicier hérité de la radio et des pulps, qui arrive avec des codes totalement différents. Le Creeper de Steve Ditko est bien un personnage positif mais son ricanement cache un certain désordre mental.

En face, le vrai héros pleure. Enfin pas tout le temps, à des moments bien choisis. Bien sûr, il pleure quand quelqu'un est tombé au combat, quand on enterre Supergirl après *Crisis* ou bien que Spider-Man serre dans ses bras la dépouille de Gwen Stacy. On le disait : le héros existe à travers le pathos. La larme ? C'est une remise en cause de sa toute-puissance. À en croire un article publié dans *Secret Origins #40* (1989), les responsables de DC avaient pointé les éléments les plus vendeurs dans une couverture. Il y avait, parmi eux, les singes (mais c'est une autre histoire) ou le fait que quelqu'un pleure sur l'image. Et tout l'intérêt étant donc d'alpaguer le lecteur en lui posant une question : pourquoi Robin pleure-t-il ? Il fallait lire l'intérieur. Mais pleurer, quand on est triste (et les comics fournissent un certain nombre de prétextes, qu'il s'agisse de la mort des parents Wayne ou de l'explosion de Krypton), c'est normal. C'est de circonstance. Le sens plus profond de la larme chez le héros, on le découvre dans *Avengers vol.1 #58* (1968), titré pas totalement par hasard "*Even an android can cry*" (même un androïde peut pleurer). Tout le fond de l'épisode est que la Vision se demande s'il a sa place parmi les Avengers, se demande s'ils l'accepteront et est finalement ému de s'apercevoir que c'est le cas (bon, ensuite il faudrait savoir pourquoi un robot comme Ultron se serait embêté à pourvoir sa création de canaux lacrymaux). Vision exprime sa joie en pleurant. Et par conséquent, s'il pleure, il prouve son humanité bien mieux qu'en riant. En tout cas selon la logique des comics.

Xavier Fournier

AAAPOUM
BAPOUM

200 M² DE BANDES DESSINÉES RARES,
ÉPUISÉES, D'OCCASION, EN SOLDE
ET UN CHOIX DRASTIQUE DES
MEILLEURES NOUVEAUTÉS



Deux librairies au Coeur de Paris!

8, RUE DANTE!

Métro ST-Michel

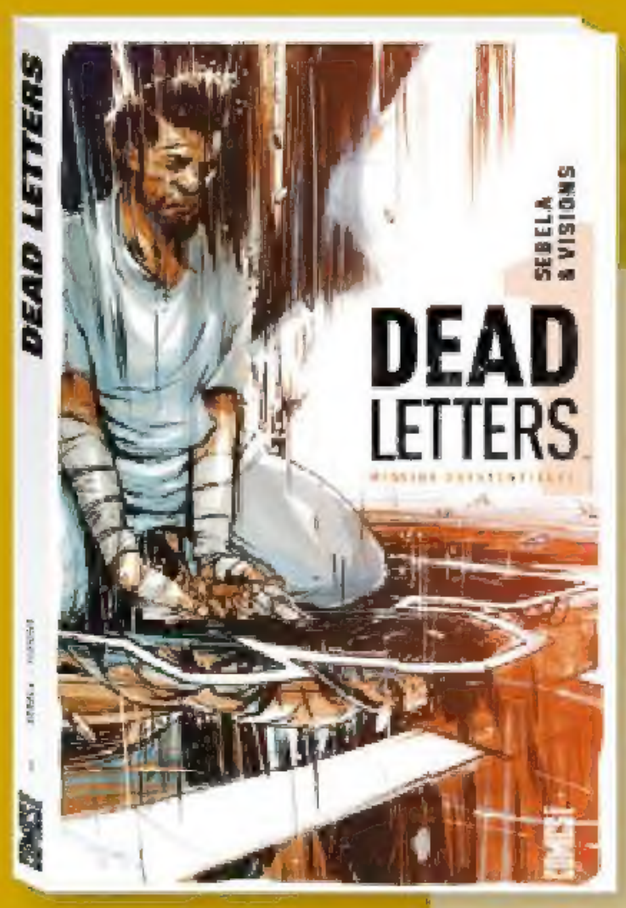
14, RUE SERPENTE!

RETROUVEZ UNE SÉLECTION DE PLUS DE 400 DE NOS ARTICLES SUR
www.aaapoumbapoum.com

Glénat COMICS

RANGEZ VOS CAPES ET VOS COLLANTS...

COMICS "NEXT-GEN" EN APPROCHE !



DEAD LETTERS

MISSION EXISTENTIELLE

IL EST AMNÉSIQUE MAIS EUX NE L'ONT PAS OUBLIÉ...

Un récit noir où la débauche, le crime et la crasse s'élèvent au rang d'art

Christopher SEBELA
Chris VISIONS

Tome 1 le 28 octobre
Tome 2 en Février 2016

LAZARUS

JUSQU'OÙ VA VOTRE SENS DE LA FAMILLE ?

Une dystopie virtuose digne des meilleurs thrillers

Scenario : Greg RUCKA
Dessin : Michael LARK

Tome 3 le 18 Novembre

DAY MEN

UNE LUMIÈRE DANS LES TÉNÈBRES !

Une série d'action fantastique, épique et sexy.

Matt GAGNON
& Michael NELSON Brian STELFREEZE

Tome 1 le 28 Octobre

DEAD LETTER Volumes 1 et 2 : DEAD LETTERS is ™ & © 2014, 2015 Boom Entertainment, Inc. Originally published in single magazine form as DEAD LETTERS N°1-4 ™ & © 2014, 2015. All rights reserved. **LAZARUS** is Copyright © 2015 by Nervous Habit, Inc and Michael Lark Art by Owen Freeman. All Rights reserved. **DAY MEN** is ™ & © 2014, 2015 Matt Gagnon. Originally published in single magazine form as DAY MEN N°1-4 ™ & © 2013, 2014, 2015. All rights reserved.